

ЗАТВЕРДЖЕНО:завідувач кафедри
перекладу

(підпис)

(прізвище, ініціали)

« _____ » _____ 2020 року

**ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу
ступеня магістр**

студенту Пеліщишина В.Д. академічної групи 035м-19-1
 (прізвище та ініціали) (шифр)
 спеціальності **035 Філологія**
 спеціалізації

за освітньо-професійною програмою вищої освіти «Германські мови та літератури
 (переклад включно), перша – англійська»

на тему: «Особливості перекладу екранізації трилогії Дж. Р. Толкіна 'Володар перснів' на
 українську мову»

затверджену наказом ректора НТУ «Дніпровська політехніка» від 20.11.2020

Розділ	Зміст	Термін виконання
Розділ 1	Проблеми екранізації літературних творів та кінопереклад	01.11.20
Розділ 2	Особливості романів-фентезі Дж. Р. Толкіна та труднощі їх перекладу	04.12.20

Завдання видано

(підпис керівника)

Введенська Т.Ю.

(прізвище, ініціали)

Дата видачі 01.10.2020

Дата подання до екзаменаційної комісії 21.12.2020

Прийнято до виконання

(підпис студента)

Пеліщишин В.Д.

(прізвище, ініціали)

Міністерство освіти і науки України
Національний технічний університет
«Дніпровська політехніка»

Інститут Електроенергетики

Електротехнічний факультет

Кафедра перекладу

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

кваліфікаційної роботи ступеню магістр

студента

Пеліщишина В.Д.

академічної групи

035м-19-1

спеціальності

035 Філологія

спеціалізації

за освітньо-професійною програмою вищої освіти «Германські мови та літератури
(переклад включно), перша – англійська»

на тему: «Особливості перекладу екранізації трилогії Дж. Р. Толкіна 'Володар перснів' на
українську мову»

Керівники	Прізвище, ініціали	Оцінка за шкалою		Підпис
		рейтинговою	інституційною	
кваліфікаційної роботи	проф. Введенська Т.Ю.			
розділів:				
1.	Введенська Т.Ю.			
2.	Введенська Т.Ю.			
Рецензент	доц. Кабаченко И.Л.			
Нормоконтролер	доц. Черник О.О.			

Дніпро 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. Проблеми екранізації літературних творів та кінопереклад.....	6
1.1 Поняття екранізації літературних творів.....	6
1.2 Дубляж та титрування, як види перекладу аудіовізуальних текстів.....	12
Висновки до 1 розділу.....	35
РОЗДІЛ 2. Особливості романів-фентезі Дж. Р. Толкіна та труднощі їх перекладу.....	37
2.1 Поняття та жанрова специфіка фентезі.....	37
2.2 Особливості передачі власних імен і топонімів трилогії Дж. Р. Толкіна “Володар перснів” українською мовою.....	53
2.3 Труднощі перекладу трилогії “Володар перснів” на українську мову.....	61
Висновки до 2 розділу.....	72
ВИСНОВКИ.....	75
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	79

ВСТУП

З поширенням процесу глобалізації і зростаючим попитом на іноземну телевізійну та літературну продукцію збільшується потреба в перекладачах, здатних адекватно передати лінгвокультурологічні особливості літературних творів та адаптувати їх на українську мову. Дана робота робить спробу аналізу засобів передачі авторських новоутворень, які повинні бути адекватно збереженні у процесі екранізації твору.

Актуальність теми обумовлюється високим ступенем популярності використання субтитрів та дублювання при адаптації та екранізації. Окрім цього існуючі переклади роману–фентезі Дж. Р. Толкіна “Володар перснів” ще не досить враховують своєрідність індивідуального стилю автора, тому існує необхідність подальших досліджень цієї теми.

Об’єктом дослідження є адаптація літературного твору на екрані.

Предметом дослідження є труднощі та особливості перекладу киноверсії тексту трилогії Дж. Р. Толкіна “Володар перснів” українською мовою.

Мета нашої роботи – виявити особливості та труднощі перекладу роману–фентезі Дж. Р. Толкіна “Володар перснів” на українську мову з точки зору її екранізації. Для досягнення поставленої мети нам необхідно вирішити наступні **завдання**:

- надати поняття екранізації та вивчити взаємодію мови літератури та кіномистецтва;
- розкрити поняття дубляжу;
- розглянути, що таке титрування та чим воно відрізняється від дубляжу;
- розглянути використання дубляжу в кінематографі;
- вивчити методи та прийоми при дублюванні;
- проаналізувати лінгвістичні особливості при перекладі діалогів у фільмах;
- проаналізувати труднощі передачі авторського індивідуального стилю при його адаптації на українську мову.

Методом дослідження є семантичний аналіз, а також порівняльний аналіз текстів.

Наукова новизна і теоретична значимість роботи полягає у тому, що це є перша спроба комплексного дослідження особливостей використання дублювання у жанрі фентезі, а також освоєння цього матеріалу у контексті перекладу з англійської мови на українську.

Практична значимість роботи полягає у можливості використання результатів та матеріалів дослідження у професійній діяльності перекладачів завдяки набутим знанням про особливості дубляжа у сфері медіа та закріплення матеріалу у межах лінгвістичних та філологічних дисциплін вищих навчальних закладів.

РОЗДІЛ 1. Проблеми екранізації літературних творів та кінопереклад

1.1 Поняття екранізації літературних творів

Екранізація – інтерпретація засобами кіно творів іншого виду мистецтва, найчастіше, літературних творів. Літературні твори є основою екранних образів кіно з перших днів його існування. Так, одні з перших екранізацій – роботи основоположників ігрового кінематографа Жоржа Мельєса, Віктор Жассен, Луї Фейада, які перенесли на екран роботи Свіфта, Дефо, Гете.

Основною проблемою екранізації залишається протиріччя між чистим ілюструванням літературного чи іншого першоджерела, буквальним його прочитанням і відходом у велику художню незалежність. При екранізації режисер може відмовитися від другорядних сюжетних ліній, деталей і епізодичних героїв, або, навпаки, ввести в сценарій епізоди, яких не було в оригінальному творі, але які краще передають думку режисера, основну ідею твору засобами кінематографа.

Шлях імпортного фільму до екранів починається з того, що дистриб'ютор купує права на показ картини, а потім шукає локалізаторів. Ті отримують в розпорядження монтажний або діалоговий лист з тайм–кодами, що сигналізують старт і кінець кожної фрази (особлива мука робити їх самостійно, якщо студія полінувалася). Часом в цих документах заодно пояснюють жарти і контекст. Насамперед перекладач дивиться фільм, щоб зрозуміти загальний емоційний ухил тих чи інших сцен. Йому потрібно врахувати жанр, стиль і характер персонажів, індивідуальні манери мови, культурні та історичні реалії, ритм мови і підтексти і постаратися все це відобразити в своїй роботі. Вірші, до речі, теж слід переводити віршами. На закадрову адаптацію йде пару днів, а над дубляжною іноді потрібно сидіти тиждень. Основне завдання перекладача аудіовізуального перекладу – донести до глядача художньо–естетичні достоїнства оригіналу, також перекладач повинен створити повноцінний художній текст на мові перекладу. Щоб досягти цієї головної мети, перекладач користується свободою у виборі засобів, жертвуючи при

цьому окремими деталями тексту, що перекладається. Перекладач здає укладальникові. Якщо завдання першого просто передати авторський задум, то другий ламає голову, як підігнати репліки під необхідну тривалість і врахувати капризи прокатника. Переклад проходить через безліч рук: правки вносить прокатник, на великих проектах за порядком стежать супервайзери від іноземних студій–мейджорів, свої ідеї виникають і у режисера дубляжу, а у акторів озвучування часом прокидається імпровізаційна жилка. До проката текст може виглядати так, що його рідний перекладач не дізнається.

В цілому дубляж нерідко страждає від надміру бездоганною дикторської подачі. На заключній стадії звукорежисер мікшує перезаписати мовну фонограму з оригінальними музичними і шумовими доріжками. Якщо зірка знає інші мови, вона може продублювати себе сама. Так, наприклад, роблять Крістоф Вальц, Антоніо Бандерас і інші. Даніель Брюль і зовсім почав кар'єру як актор озвучування. За його словами, повторити пристрасть початкової гри непросто, але іноді йому вдається навіть поліпшити деякі речі. Денні ДеВіто одного разу теж вирішив озвучити мультфільм “Лоракс” не тільки в оригіналі, але ще і російською, німецькою, італійською та іспанською. Актора не збентежило навіть та обставина, що сам він не знає жодної мови, крім англійської. Найбільший шок у любителів кіно незмінно викликає перейменування фільмів. Перекладачі ні в чому не винні – все на совісті прокатників, які скликають маркетинговий і продюсерський відділи та колективно вимучують з себе якусь “Лісову братву” або ще щось гірше. Головне їхнє завдання – привернути увагу і продати фільм недосвідченому глядачеві. У хід йдуть незрозумілі, але круті іноземні слова, модні жаргонізми, уточнення, що натякають на жанр, і т.д. Все це узгоджується з головними офісами студій, але ті потурають.

Актуальність дослідження. XX століття завдяки бурхливому розвитку науки і техніки став часом створення і розвитку нових синтетичних видів мистецтва. З'явилися кіно, телебачення, комп'ютерна графіка, і цілком очевидно, що цим

список таких мистецтв ще не вичерпаний. Поява кожного нового виду мистецтва змінює внутрішню структуру системи мистецтв і взаємини між наявними видами мистецтв. Особливе значення при цьому набуває проблема художньою властивостей ^ вія різних видів мистецтв. Одне з найяскравіших і найважливіших явищ такого роду - взаємодія літератури і кіно в процесі екранізації літературних творів.

Протягом майже всієї історії кіно і аж до теперішнього часу серед мистецтвознавців і, зокрема, кінознавців широко поширеною була точка зору, що екранізація є своєрідний “переклад” з мови літератури на мову кіно. Тоді як аналіз цього феномена дозволяє швидше припустити, що екранізація літературних творів - це новий вид художньої творчості, що з'явився в ХХ в і вимагає ще свого ретельного дослідження.

Вивчення процесу і результату екранізації актуально також і тому, що в ньому знайшли своє відображення багато явищ і сторони сучасної культури. Будь-яка сучасна екранізація класичного літературної спадщини являє собою специфічну інтерпретацію твору минулої епохи з точки зору сучасності, вільно чи мимоволі реалізуючи нові естетичні критерії, ідеологеми, сучасні погляди на людину і суспільство і т.д. Відзначимо і таке, на перший вгляд, парадоксальне явище, характерне для епохи постмодерну, як специфічне зміна ролі літератури і кіно. Потік екранізацій і, особливо, у вигляді серіалів на телебаченні, привів до того, що літературний текст тепер часто сприймається через призму екранної культури, а не читацької, і саме вдалі екранізації стимулюють звернення глядача до вихідного літературного тексту.

Вже при перших спробах екранізацій на початку ХХ ст. виникла проблема естетичних кордонів, але особливої актуальності вона набула в наші дні. І зараз ми змушені говорити не тільки про неминуче спотворенні літературного твору в процесі його екранізації через те, що кіно “говорить” на іншій мові, відмінному від мови літератури, не тільки про підпорядкування художніх завдань

комерційним цілям при створенні більшості фільмів, але ще і про те, що використання типових для культури постмодерну ігрових технологій все далі відводить фільм, що представляє собою екранізацію літературного твору, від його класичного літературного джерела.

Взаємодія літератури і кіно в процесі екранізації - давно вже привертала увагу дослідників, причому як літературознавців, так і кінознавців. Так різні аспекти даної проблеми досліджувалися в ряді дисертацій і монографій вітчизняних авторів (І. Вайсфельд, А. Вартанов, Л. Волкова, Е. Габрилович, У. Гуральник, В. Дьомін, Л. Звонікова, С. Лазарук, І. Маневич, Л. Савенкова, С. Соколова, Л. Фрадкін, Н. Цукерштейн-Горницкая, М. Ямпольський). Однак ні в одній з цих робіт семіотика кіно не стала центральною проблемою. У той час як на Заході з середини 60-х років ХХ століття почав активно розвиватися семіотичний підхід до кіномистецтва, який до кінця ХХ століття зайняв вельми помітне місце в кіноестетики. Його найважливіше гідність полягає в тому, що він дозволяє вести порівняльний аналіз “мови кіно” і “мови літератури”.

Уже в 10 - 30-ті роки ХХ століття (в епоху німого кіно) почалося активне обговорення проблем мови кіно (Ю. Тинянов, В. Шкловський, Б. Ейхенбаум, С. Ейзенштейн), особливу увагу до неї було залучено з появою звукового кіно (Р. Арнхейм, Б. Балаш, В. Пудовкін, Р. Споттсвуд, Р. Якобсон). Але тільки в 1960-1970-і роки стало можливим говорити про формування окремого напрямку кінознавства - семіотики кіно або кіносеміотіки (Р. Барт, Дж. Беттіні, Е. Гаронна, Вяч. Вс. Іванов, Ю. М. Лотман, К. Метц, Ж. Мітрі, П.П. Пазоліні, К. Разлогов, С. Уорт, У. Еко та ін.). В їх роботах детально аналізуються проблеми природи кіномови, типи використовуваних в ньому знаків, співвідношення цих знаків зі знаками вербальної мови і з позначаються об'єктами, які належать до дійсності, а, отже, і з типом реальності, створюваної в кіно. І, хоча дослідження різних субкодів і лексікодів в мові кіно вже ведеться, воно носить в основному фрагментарний

характер; робіт, де проводився б узагальнений семіотики-культурологічний аналіз кіномистецтва, дуже мало.

Особливим об'єктом уваги в цій роботі є діалог літератури та кіномистецтва, тобто мистецтва, заснованого на слові, і мистецтва, заснованого на зображенні, русі, звучанні. Тут відразу можна виділити два нерівнозначних чинники: по-перше, багато фільмів є екранізацію літературних творів, тобто в них вибудовується зоровий ряд, відповідний сюжету конкретного літературного твору, діють персонажі, описані в цьому творі, і т.д.; по-друге, про зв'язок з літературою можна говорити тому, що в німих фільмах вимушено використовувалися титри, які є письмовим текстом, а з появою звукового кіно в фільмах стали використовуватися і грати дуже важливу роль діалоги персонажів.

З появою повнометражних ігрових фільмів дослідники кіно і режисери намагалися зрозуміти особливості взаємодії кіно і літератури, в тому числі об'єктивні закономірності екранізації літературного твору. Сама кількість публікацій на цю тему, що з'явилися в першій половині XX століття відображає інтерес до даної проблематики, а багато роботи Н.Д.Анощенко, Б.Балаша, Л.Деллюка, А.І.Піотровського, Ю. Н. Тинянова, В. Б.Шкловського, С.М.Ейзенштейна і І.Г.Еренбурга 1920-1930-х років і сьогодні не втратили теоретичної значущості. У 1948 році французький дослідник А.Базен опублікував невелику статтю “Адаптація, або кіно як дайджест”, що стала важливим етапом у вивченні кіноекранізацій. До цього часу екранізація вже зайняла гідне місце серед усього розмаїття художніх фільмів.

Оптимальною прийнято вважати таку екранізацію, в якій метою кінематографістів стає створення екранного еквівалента літературного твору, переклад його на мову кіно зі збереженням змісту, духу і слова.

Терміни “екранізація”, “кіноверсія”, “екранна версія” і “кіноадаптація” використовуються як взаємозамінні.

Новим у цій роботі є виділення одиниць дослідження, які дозволяють проводити стилістичний аналіз як тексту літературного твору, так і вербальної складової кінотексту.

Кіно і література відносяться до мистецтва, а тому поділяють його характерні риси. Виконуючи естетичну функцію, романи і фільми підпадають під дію законів умовності художньої реальності, цілісності складових художнього твору, закону адресованности твору, а також законам оригінальності і узагальненості. Ці закони проявляються у всіх складових художнього світу твору і, в першу чергу, в художньому образі, реалізується у вигляді образу-персонажа, образу-уявлення і образу-голосу автора.

Різниця в способі розробки художнього образу в романі і фільмі полягає в тому, що кіно дає можливість творцям екранізації показати те, що вимагає опису в романі. У той же час, автори фільму не мають змоги словесно описувати події голосом виключеного з дії оповідача. Створення образу через вчинки дійових осіб, їх пряму мову, непряму мову інших персонажів і ставлення до образу інших героїв доступні як в кіно, так і в літературі.

Оскільки кіно є текстом масової комунікації, а літературний твір - письмовим текстом, то принципове їх відмінність полягає в різній адресованности. При екранізації роману змінюється комунікативна на правлельність тексту.

Зміни тексту при екранізації неминучі, причому вони носять як кількісний, так і якісний характер. Перетворення обумовлені вимогами, які пред'являються до художнього фільму за формою і структурі організації оповіді, а також істотними відмінностями між романом як друкованим текстом і кінофільмом як текстом масової комунікації, що проявляються в неможливості створення коментаря до фільму, цілісності його сприйняття і зміні адресата тексту.

1.2 Дубляж та титрування, як види перекладу аудіовізуальних текстів

Озвучування мультфільмів, фільмів або серіалів – це запис звукового супроводу фільму. Озвучка може бути попередня або наступна. При попередній озвучці спочатку записують голоси, а потім вже проводять кінозйомки чи створюють анімацію, де міміка персонажів відповідає міміці акторів. Суть подальшого озвучування складається в створенні фонограми до вже знятого фільму. Таку озвучку виконують, синхронізуючи звук з діями акторів. Як правило, такий спосіб використовують, якщо в умовах зйомки через сторонні шуми неможливо отримати якісну фонограму. Різновидом подальшого озвучування є дубляж.

За словами І. Сапожнікова “Дубляж – це вид цензури: глядач не знає, що було сказано насправді” [48, 447]. Незважаючи на те що дубляж дуже дорогий і витратний відеоперевода аудіовізуальних текстів, він несе в собі дуже важливу функцію – функцію адаптації. Під адаптацією розуміється переклад, який мінімізує чужорідність тексту оригіналу. На відміну від субтитрування дубляж має на увазі створення ілюзії, що текст створений на мові перекладу. Дубляж свого роду спосіб перекладу і озвучки фільмів, мультфільмів і серіалів, коли на зміну мови оригіналу повністю накладають інше відео, це передбачає виготовлення мовної фонограми кінофільму на іншій мові, смисловий зміст якої відповідає перекладу оригінального звукового супроводу. В. Горшкова зауважує, що “дублювання [...] являє собою [...] особливу техніку запису, що дозволяє замінювати звукову доріжку фільму із записом оригінального діалогу звуковою доріжкою із записом діалогу на мові перекладу, так і один з видів перекладу” [13, 196]. Переважно фільми виходять англійською мовою, а при необхідності в показі використовують субтитри. За часів Радянського Союзу дублювання іноземних фільмів українською мовою практично не було. Однак, йшли роки, змінювалася влада, а технології розвивалися. Сучасний

український дубляж роблять спеціалізовані студії за допомогою професійних акторів і якісного обладнання.

Дубляж має кілька особливостей, зокрема:

1. При підборі акторів для дубляжу враховують їх голосовий вік, темперамент персонажа і оригінальний голос і тембр;

2. Для дублювання формується спеціальна укладка тексту і обробка перекладу;

3. Кожного актора слід озвучувати іншій людині. Однак, бували випадки, коли один актор дубляжу озвучував кількох персонажів. Як правило, це професійний актор і таку озвучку можуть розпізнати тільки фахівці;

4. Під час дубляжу потрібно дотримуватися акустичних умов. Наприклад, якщо актор говорить у ванній, то і голос дублера повинен звучати з відлуння. Інші шуми і закадровий дубляж (голос оповідача) теж записують окремо.

Нарівні з дубляжем часто використовують закадровий переклад:

1. Одноголосий – коли весь фільм озвучений одним актором дубляжу;

2. Двоголосий – всіх виконавиць жіночих ролей озвучує одна жінка, а акторів чоловіків – один актор;

3. Багатоголоса озвучка – це найпопулярніший варіант. Кожного персонажа озвучує інший актор дубляжу.

У багатоголосому перекладі озвучка накладається поверх оригінального мови акторів фільму. Якщо мова йде про дубляж, то оригінальну фонограму акторів повністю вимикають, а весь текст озвучують актори дубляжу. Тобто, при перегляді глядачі чують весь текст на рідній мові. Складно сказати, який спосіб озвучення краще, адже кожен має свої переваги. Дубляж повністю занурює глядача в атмосферу фільму. З іншого боку, багатоголосий переклад дозволяє чути оригінальні голоси акторів, їх тембр і інтонацію. Це основна відмінність дубляжу

від закадрового озвучення. Саме дубляж і багатоголосий переклад за кадром найчастіше використовують при перекладі фільмів і мультиків.

Дубляж чи не найскладніший вид озвучення. У глядачів повинно складатися враження, що говорять актори, що грають ролі. Для хорошого результату до роботи залучають: перекладачів, режисера дубляжу, асистента режисера, автора синхронного тексту (укладальника), інженера звукозапису і акторів дубляжу. Мови відрізняються між собою тому, коли мова йде про озвучуванні англійських слів українською, потрібно підлаштовувати переклад під артикуляцію акторів фільму. Іноді доводиться міняти фрази так, щоб переклад виглядав природно.

Як правило, акторів дубляжу записують по черзі. Це роблять для того, щоб можна було створити багатоканальну фонограму і була можливість відредагувати якісь неточності. Крім цього, для озвучення іноді потрібні сцени з закадровим шумом аеропорту, вокзалу, школи, лікарні і навіть ринку. До цього залучають декількох акторів дубляжу.

На перший погляд, може здатися, що робота актора дубляжу простіше, ніж повноцінного актора. Однак, це не так. Адже потрібно не тільки читати текст з листа в студії, але і повністю вжитися в роль без відповідної для цього атмосфери. Актор дубляжу грає роль без декорацій, світла, гриму і не взаємодіє з іншими акторами фільму. Голос – це його єдиний інструмент для того, щоб вжитися в роль. У деяких випадках для різних ролей потрібно багато часу. Бували випадки, коли актори приймалися в роль за допомогою тільки тексту і голосу місяцями, а процес озвучування займає від кількох годин до кількох тижнів. Однак, значні зусилля і копітка робота над собою точно виправдовують результат. Завдяки роботі акторів дубляжу ми можемо дивитися іноземні фільми без зайвих зусиль.

Дубляж мультфільмів і фільмів дещо відрізняється між собою. Під час озвучення мультфільмів великі компанії спочатку запрошують акторів, а потім

підлаштовують під них сценарій і образи персонажів. Запис починається з роботи над звуковою доріжкою, а потім під неї прорисовують руху губ персонажів. За кордоном відомі актори часто озвучують мультфільми. Наприклад, Зеда з “Мурахи Антц” озвучував Вуді Аллен, а Едді Мерфі – осла з “Шрека”. В Японії актори, озвучують аніме, називаються сейю. Є навіть спеціальні курси, куди дуже складно потрапити через великий конкурс. Дубляж фільмів проходить в кілька технічних етапах. Спочатку текст переводять, тоді формують з нього, так званий, монтажний лист. У ньому прописані хронометраж і все репліки. Важливо, щоб текст для озвучення збігався за хронометражем з оригінальним, інакше звукова доріжка буде відставати від відеоряду. Таке явище називають відставанням. Після перекладу текст редагують.

У професійних і великих студіях цим займається укладальник. Він відповідає за те, щоб озвучка перекладу відповідала зображенню на екрані. Якщо все зроблено синхронно, то у глядача повинно скластися враження, ніби говорять актори, що грають ролі. Це є основним принципом дубляжу.

Лише після перекладу і укладення актор дубляжу отримує фінальну версію тексту для озвучення. Цей процес, крім переваг, має і недолік. Це ефект так званого зіпсованого телефону. Оскільки текст проходить через перекладача, редактора і укладальника то озвучування фільму може дещо відрізнятись від оригіналу, а у титруванні все набагато простіше, адже текст не порібно озвучувати. Т. А Егорова відзначає, що “субтитри – один з найстаріших видів аудіовізуального перекладу в силу того, що він довго залишався єдиним доступним перекладом аудіовізуальних текстів через прогресу” [16, 46]. А ось з субтитрами складається дещо інша ситуація.

Швейцер зазначає, що при титруванні часто використовується прийом опущення, наслідком чого є втрата експресивності мови оригіналу [63, 158]. За словами Л. Крисін “Субтитри – це напис у нижній частині кадру кінофільму, що представляє собою запис або переклад мови персонажів” [26, 189]. За словами

Гришиной Е. А. “термін “субтитр” складається з двох морфем: приставка “суб” (від лат. Sub) позначає розташування внизу під чим–небудь, або близько чого–небудь, корінь “титр” (від фр. Titre) означає “вступну напис або пояснювальний текст в кінофільмі” [14, 245].

Субтитри необхідні не тільки слабочуючим або глухим людям, іноді субтитри містять додаткову інформацію про те, що відбувається на екрані, наприклад, коментарі до фільму, пояснення складних для розуміння термінів, назв та ін. Субтитри використовують для перегляда фільмів з оригінальною звуковою доріжкою. За словами Ожегова “субтитри в кіно і на телебаченні називається напис під зображенням, всередині кадру” [40, 401].

У багатьох країнах це звичайний спосіб перегляду іноземних фільмів і телепередач, оскільки при перегляді з субтитрами людина не може повноцінно сприймати іншу візуальну інформацію; такий підхід дозволяє знизити інтерес до зарубіжних фільмів і підтримати місцевих виробників, крім того, дубляж набагато дорожче створення субтитрів. Дубляж в деяких країнах використовується тільки в фільмах для дітей. Субтитри повинні зникати і з'являтися разом з реплікою героя. Синхронізація доступна завдяки деякому програмному забезпеченню, наприклад програми Aegisub або Subtitle WorkShop. Деякі програми дозволяють форматовувати текст, змінювати його положення на екрані, аналізують звук таким чином, що субтитри синхронізувалися з промовою персонажів, і т.д. [70, 215].

У Західній Європі дублювання використовується, в основному, тільки в Німеччині, Іспанії, Італії та Франції, що історично було пов'язано з більш широкими можливостями цензури. Подвійні субтитри можуть використовуватися для вивчення іноземної мови. За словами А. Швейцера у субтитрах “[...] змістовність тексту, є формою повідомлення та існує як би незалежно від творця тексту, в тій мірі, в якій прагматика тексту залежить від переданої інформації і способу її передачі, вона являє собою об'єктивну сутність, доступну для сприйняття та

аналізу” [63, 147]. Субтитри можуть використовуватися і в тих випадках, коли при перегляді телепередачі або фільму необхідно дотримуватися тиші або якщо перегляд йде в умовах підвищеного шуму, а також для розшифровки відеозапису з невиразною мовою або, якщо в телепередачі показуються фрагменти відео / аудіозаписи з поганою якістю звуку (перехоплена телефонна розмова, зйомка прихованою камерою, оцифровка оперативної зйомки органів внутрішніх справ). Проаналізувавши всі переваги і недоліки субтитрів і дубляжу, можна прийти до висновку, що титрування – недорогий і менш витратний вид перекладу аудіовізуальних текстів, який, однак, найчастіше використовують аматорські студії перекладу. Це відбувається в силу того, що великі кінокомпанії розуміють всі недоліки такого виду перекладу. Їх цільова аудиторія значно ширше: люди малограмотні, діти, люди з обмеженими можливостями і т.д.

Якщо в німому кіно сенс роз'яснювали конференсьє або інтертитри, чий переклад не складав труднощів, то прихід звуку в 1927 неабияк спантеличив кінематографістів. Для міцного сну продюсерів був потрібний вихід на іноземні ринки. У Голлівуді додумалися знімати один і той же фільм одночасно на різних мовах – на виручку приходили або актори–поліглоти, або іноземні зірки, яких заганяли в уже використані декорації. Наприклад, “Армійський парад” (1930) Едмунда Гулдінга мав відразу дюжину версій. Ця бізнес–модель не прижилася в силу своєї абсурдності і затратності. Великі густонаселені держави зупинилися на накладному дубляжі, держави економили і розвивали читацькі спроможності громадян, витрачаючись лише на заміну мовної фонограми для дитячого контенту. Взагалі причини для вибору того чи іншого виду перекладу зустрічалися найрізноманітніші. В тоталітарних європейських країнах відразу зацікавилися переозвученням діалога, як знаряддям цензури. Когось достаток державної мови підштовхував до субтитрів.

У Китаї дубляж став вимушеним заходом у зв'язку з малограмотністю. У Радянському Союзі намагалися не тільки скопіювати роль при переозвучці, а й заново зіграти. Актори записувалися разом, часом їх взаємодія нагадувала радіоспектакль. Іноді сцени цинічно різалися для підгонки фраз під зображення, а не тільки з ідеологічних міркувань.

Перший дубляж фільму “Людина–невидимка” (1933) готувався цілий рік і вийшов тільки в 1935–му. У 1980 попереду планети всієї народилося своєрідне ноу–хау: закадровий переклад. З усіх щілин ринула піратська продукція на відеокасетах, яку ентузіасти адаптували в польових умовах. В Україні здогадалися записувати поверх приглушеної фонограми одноголосну доріжку, найчастіше перекладену на слух і в один присід. На виході виходив швидше переказ фільму, але люди задовольнялися і цим через брак альтернативи. Закадрове буркотіння стало частиною поп–культури. Імена віртуозів цієї справи – Леоніда Володарського, Олексія Михайлова, Андрія Гаврилова, Василя Горчакова – знав кожен. Незважаючи на розвиток технологій, попит на закадровий переклад залишився і до цього дня в силу його дешевизни. США відомі своїм скептичним ставленням до переозвучки, їм і свого добра вистачає.

У 1970 східні фільми про бойові мистецтва і вестерни адаптувалися у них з таким кричущим відставанням, що за дубляжем надовго закріпилася погана слава. В окремих випадках велику касу в Америці збирали і картини з субтитрами (“Тигр, що крадеться, дракон” – 128 млн доларів). Але зазвичай, якщо продюсерам подобається якийсь сюжет, вони просто купують права на ремейк. Втім, зараз Netflix суттєво вкладається в якісний дубляж і сподівається за рахунок американців розширити аудиторію своїх іноземних хітів. За даними стримінгового гіганта, більшість їх американських передплатників вже воліють мати дубляж та субтитри. “Щоб англійський дубляж еволюціонував, треба запрошувати артистів і давати їм свободу гри, ґрунтуючись на власному баченні”, – вважає креативний менеджер

англійського дубляжу Девід Макклафферті. “Очевидно, що дубляж має величезний потенціал для маніпуляцій, – визнає німецький режисер дубляжу Крістоф Черпков. – Люди можуть думати, що все диктується візуальним рядом, але це не так. Можна створювати нові версії фільмів, як доводить “Касабланка” (в Німеччині антинацистська картина перетворилася в романтичну мелодраму). Навіть зараз деякі аспекти приглушаються або перефразовуються заради політкоректності, наприклад, в деяких версіях фільмів. Картини, які показують під час тривалих перельотів, не повинні містити діалогів, хоч якось зачіпають будь-які культурні або релігійні групи.

Потреба обдарованих перекладачів зростає в зв'язку з появою все нових онлайн-сервісів та їх проєктів, але перекладач Козин попереджає, що це навряд чи вийде: “Кінопереклад істотно вигідніше, ніж, скажімо, переклад книг. Почнемо з того, що фільм перекладається значно швидше, та візьме своє обсягом”. Вибір на користь дубляжу був зроблений в СРСР на початку 1930-х рр. Незважаючи на справне функціонування системи “всенавчання” більшість населення країни залишалася малограмотним, тому субтитрування “argiogi” не влаштовувало масового глядача. Крім того, дубляж допомагав приховувати неприйнятні для цензури висловлювання закордонних кіногероїв.

Іноземні картини, ввезенням яких займалося Інтегркіно, становили незначну частину вітчизняного прокату, але все ж мали великий глядацький успіх. У 1935 р в Науково-дослідному кінофотоінституті (НІКФІ) під керівництвом режисера М.С. Донського на російську мову був дубльований американський фільм “Людина-невидимка” (The Invisible Man, 1933). Переклад кінодіалогів виконав відомий режисер С. Рейтман. Саме з роботи над “Людиною-невидимкою” почалася історія радянської школи дубляжу. У 1937 році при Кіностудії ім. Горького, в той час носила назву “Союздетфільм”, був відкритий перший в країні дубляжний цех.

У 1945 р на базі “Інторгкіно” було створено Всесоюзне об'єднання з експорту та імпорту фільмів (Совекспортфільм), яка отримала монопольне право на прокат радянського кіно за кордоном та іноземного в СРСР. У країні з'явилася велика кількість трофейних німецьких стрічок, а також стрічок, знятих в США і Великобританії. У 1948 р на екрани радянських кінотеатрів вийшло 48 іноземних картин: в п'ять разів більше, ніж в 1947 році втім, бум буржуазного кіно тривав недовго – завадили загострення відносин між колишніми союзними державами. Придбання фільмів капіталістичних країн взяв під жорсткий контроль ЦК КПСС²¹. Крім західних фільмів в країну ввозилося багато картин, знятих в країнах соціалістичного блока. До середини 50-х рр. план прокату почав швидко збільшуватися, Кіностудії ім. Горького ставало все важче справлятися з об'ємом картин, що надходять на дублювання, і в 1956 році в Ленфільмі з ініціативи Головного управління по виробництву фільмів Міністерства культури СРСР відкрився дубляжний цех, співробітники якого зайнялися дублюванням, як зарубіжних фільмів, так і фільмів союзних республік, знятих на національних мовах. За Ленфільм пішли Мосфільм і ряд інших кінокомпаній. Проте флагманом радянського дубляжу залишалася Кіностудія ім. Горького: до кінця 80-х рр. на ній дублювалося не менше 80 кінокартин з 150, що виходили щорічно в СРСР.

Дублюванням фільмів займалися як широко відомі всій країні актори театру і кіно (О.П. Басилашвілі, Г.М. Віцин, А.С. Дем'яненко, Н.П. Караченцев, Л.А. Пашкова), так і менш відомі (В.І. Караваєва, В.В. Кенігсон і ін.). Актори дубляжу не завжди можуть бути досить професійними, читати текст недостатньо виразно. З огляду на, що глядач не чує голосів акторів в оригіналі, переклад і озвучка фільму можуть сильно вплинути на сприйняття фільму [11, 159]. Радянська школа дубляжу вважалася однією з кращих в світі в значній мірі завдяки роботі укладальників тексту, які добивалися разюче чіткої синхронізації складовій артикуляції. Високий професіоналізм радянських акторів дубляжу відзначали такі зірки світового кіно, як

Анні Жирардо і Джульєтта Мазіна. Розпад Радянського Союзу в 1991 р негативно позначилася на індустрії вітчизняного дубляжу.

Обсяг державного фінансування національного кіновиробництва і дублювання зарубіжних кінострічок скоротився в декілька разів, що привело до відтоку професійних кадрів з галузі. Крім державних кіноконцернів зайнялися і приватні комерційні студії, але вони не завжди мали в своєму штаті досить досвідчених перекладачів і акторів дубляжу. Нерідко в кіноперекладі робили студенти мовних вузів та мали лише саме загальне уявлення про це. В результаті цього значно постраждала якість кінцевого продукту.

У 1990-і рр. більшої популярності в сфері відео і телебачення придбав синхронний закадровий переклад, хоча фільми, що виходили в широкий кінопрокат, як і раніше дублювалися. З початку 2000-х рр. федеральні канали поступово освоюють практику теледубляжа. Криза кіно та відео перекладу торкнулася всіх радянських республік, тому в кінотеатрах і по телебаченню довгий час демонструвалися іноземні фільми в російському перекладі, так як відсутність необхідної матеріальної бази і дефіцит кваліфікованих фахівців не дозволяли організувати процес дублювання в загальнонаціональному масштабі. Однак зміцнення національної самосвідомості в ряді цих держав згодом неодноразово призводило до того, що питання про національний переклад піднімався в них на найвищому державному рівні. У 2007 р Національна рада з телерадіомовлення Азербайджану прийняв рішення про обов'язкове дублювання всіх іноземних фільмів, які показуються в країні, на азербайджанську або турецьку мову, а в Україні кабінет міністрів ухвалив, що іноземні картини повинні обов'язково дублюватися або мати субтитри українською мовою (дубльовані фільми будуть отримувати пільгу у вигляді звільнення від податку на додану вартість).

Кінематограф та перші субтитри виникнули набагато раніше, ще до того як люди мали хочь якесь їх розуміння. 28 грудня 1895 року в Індійському салоні

паризького Гранд-кафе на бульварі Капуцинів, в присутності 33 глядачів відбувся перший платний сеанс кінематографа братів Люм'єр, що мав великий успіх. Незабаром винахід двох інженерів завоював Париж, а потім і всю Францію. Щоб уявити “рухомі картини” решті світу, брати відправляли в різні країни найманих операторів, які повинні були знімати на місцях короткометражні “фільми-актуаліте” і демонструвати їх широкій публіці в орендованих залах.

Піонерами кінематографа стали Шарль Муассон і Франсіс Дубль, що відправилися в Російську імперію, Фелікс Мегіш, який працював в США, Габріель Вейр, який відвідав країни Латинської Америки, Японію і Китай, Маріус сісти, познайомив з “десятою музою” Індію та Австралію, і багато інших. Стараннями цих людей нову розвагу повсюдно набуло неймовірної популярності. Обертаючи ручку кінопроектора під акомпанемент фортепіано, оператори Люм'єров, які володіли іноземними мовами, пояснювали глядачам, що відбувається на екрані німе дію. То були короткі епізоди реального життя, зафіксовані на плівці: прибуття поїзда на станцію, вихід робітників з заводських воріт, гра в карти і т.п. Такі коментарі, однак, не можна вважати повноцінним кіноперекладом (КП). Ера КП почалася лише з появою ігрових картин, виробництвом яких зайнялися кіностудії, засновані на різних континентах: Gaumont, Pathé, Edison Studio, Limelight Department і ін. Покази ігрових стрічок супроводжувалися виступами конференсьє – професійних артистів, які стали для глядачів того часу голосами “великого німого”.

Художні фільми кінця XIX – початку XX ст. навряд чи можна назвати видатними зразками кіномистецтва. Однак саме перебільшені жести і міміка, якими через відсутність звуку актори раннього кіно висловлювали почуття своїх персонажів, служили основою для міжсеміотичного перекладу: екранна кінесика приймала в устах конференсьє вербальну форму, надаючи таким чином подвійний емоційний вплив на аудиторію. Крім того, конференсьє коментували монтажні переходи, які використовуються і понині як елементи умовного кінематографічного

часу: “Настала зима”, “Минуло кілька років” і т.п. У 1903 р в США вийшла картина “Хатина дядька Тома” (Uncle Tom's Cabin) режисера Едвіна С. Портера. Це була стрічка на 13 хвилин – екранізація однойменного роману американської письменниці Гаррієт Бічер–Стоу – примітна насамперед тим, що в ній вперше були використані інтертитри: текст, що з'являється між сценами і пояснює їх зміст або відтворює репліки героїв. Нью–йоркська студія Едісона зробила наступну рекламу “Хатині ...”: “В цьому фільмі ми не стали використовувати традиційні напливи, замінивши їх послідовною серією текстів, що представляють собою короткий опис дії”. Цей новий технічний прийом був відразу ж узятий на озброєння кінематографістами усього світу. Інтертитри ділилися на діалогові та пояснювальні, часто відрізнялися один від одного за зовнішнім виглядом: перші зазвичай представляли собою білий текст на чорному тлі, другі – чорний текст на білому тлі.

З введенням в картини оригінальних і перекладних інтертітрів кіноконферансьє скоро виявилися не при справах всюди, крім однієї країни. В Японію кіно прийшло в 1896 році разом з “кінетоскопом” Едісона. “Кінематограф” братів Люм'єр з'явився там роком пізніше. Середньостатистичний японський глядач, який вперше побачив європейські та американські картини, був мало знайомий з тим, що показують в них і тому потребував поясненні особливостей чужоземного культурного колориту. Функцію тлумачника взяли на себе так звані бенсі, професійна діяльність яких іменується “Кацуба” і являє собою не просто коментар до фільму, а унікальний культурний феномен, який базується на давньому мистецтві мовних декламацій рокёку, гіда і ракуго, широко використовуваних в традиційних театрах, де роль оповідача, пояснює сюжетну лінію вистави, вкрай важлива. Звиклі до цієї особливості живих вистав японські глядачі чекали чогось подібного і від кіно, а тому не могли задовольнятися виключно переглядом безбарвних, німих, нехай і рухомих картинок.

У перші роки на показі фільму працювали кілька бенсі: кожен говорив за окремого персонажа на екрані, тобто виконував, кажучи сучасною мовою, роль актора дубляжу. Однак ця практика не прижилася, і незабаром кінопокази перетворилися в театр одного актора (вірніше, бенсі). Поява зарубіжних картин з інтертитрами ніяк не вплинула на популярність коментаторів–читців, так як більшість японських глядачів не тільки не володіли іноземними мовами, а й були неписьменними, тому навіть перекладні інтертитри не вирішили б проблеми розуміння. Знаючи це, японські прокатники не витрачалися на їх виробництво. Протягом усього показу бенсі знаходився поруч з екраном, використовуючи готовий матеріал фільму для створення власної історії і не обмежуючи себе в свободі інтерпретації. Він не тільки перекладав для аудиторії інтертитри, а й додавав діалоги, які придумував сам, при цьому віртуозно змінюючи тембр голосу коли, говорив за різних персонажів. Якщо на екрані з'являвся, наприклад, пейзаж полонин, які залиті місячним світлом, Бенсі міг процитувати вірш, що оспівує красу природи.

У періоди Тайсе і Сева в японському суспільстві великою популярністю користувався піднесений мовний стиль, тому високо цінувалися бенсі, які вміли говорити вишуканою прозою. Примітно, що японські глядачі, знайомившись з творіннями титанів світового кінематографа (Чапліна, Гріффіта, Ланга, Ейзенштейна), вважали за краще звичайного перекладу інтерпретацію бенсі, цих “зрадників–перекладачів”, як назвав би їх французький теоретик перекладу епохи Відродження Жоашен Дю Беллі, що ставить естетику вище не тільки форми, а й змісту. Володіння іноземними мовами, глибоке знання японського театального мистецтва і чудова акторська подача робили бенсі чи не популярніше екранних кінозірок. Нерідко на афіші зарубіжної картини можна було побачити ім'я бенсі, що коментує її, написане більшим шрифтом, ніж імена акторів, які виконують головні ролі. Професія бенсі проіснувала трохи більше 40 років, майже повністю

зникнувши до 1937 року, тобто через десять років після приходу в кіно звуку. На початку минулого століття в Японії налічувалося понад сім тисяч бенсі, сьогодні ж ентузіастів, які професійно займаються цим, в країні не більше десяти.

На початку 1930-х рр. XX ст. продукція голлівудської кіноіндустрії домінувала на європейському ринку. Лідери тоталітарних режимів, що встановилися в ряді держав, а саме: Німеччини, Італії та Іспанії, швидко усвідомили, як ідеологічну вигоду, так і загрозу, що виходить від американських звукових фільмів, які відомий японський кінокритик і режисер того часу Акіра Івасакі, послідовник марксизму, назвав “анти-інтернаціоналістськими”. Відразу після приходу до влади Муссоліні, Гітлер і Франко, кожен у своїй країні, взяли курс на національне єднання через стандартизацію загальнонаціональною мовою. Громадянам заборонялося використовувати в спілкуванні провінційні діалекти, і звукові фільми, що імпортуються з США та інших країн, могли, як це не парадоксально, послужити зручним засобом зміцнення позицій національної мови, так як кінематограф на той час вже став найпопулярнішим видом мистецтва, а значить – найбільш зручним інструментом впливу на масову свідомість. Але для ефективного використання цього інструменту необхідно було, щоб зарубіжні актори заговорили з екрану по-італійськи, по-німецьки і по-іспанськи. Такою була одна з найважливіших передумов для дублювання фільмів в вищеназваних країнах. Безумовно, влада насторожено ставилася до американських картин, пропагандуючим волелюбний спосіб життя, тому піддавали їх суворій цензурі.

В Італії тільки після 1930 було дозволено показувати в кінотеатрах іноземні звукові фільми. Втім, від оригінальної звукової доріжки залишалися тільки музика і шуми. Всі діалоги усувалися і замінювалися або перекладними субтитрами, які відображалися на темному тлі в нижній частині екрана, або інтертитрами, як в німому кіно, що негативно позначалося на природному ритмі кінооповіді.

У 1931 році в студії MGM під керівництвом режисера і письменника Карло Беуфа були вперше дубльовані на італійську мову два фільми: “Великий будинок” і “Рожок торговця” (Trader Horn, 1931). У роботі над дубляжем взяла участь відома балерина Франческа Браджотті, що стала згодом італійським голосом Грети Гарбо. Кіностудія Fox, не бажаючи відставати від конкурента, теж зайнялася дублюванням на італійські кінострічки під керівництвом актора Франко Корсара і за участю режисера Луї Леффлера і Альберто Валентино, старшого брата знаменитого Рудольфа Валентино. Однак якість дубляжу, виконаного в США, не задовольнило італійську аудиторію, і влітку 1932 року в римській кіностудії Cines–Pittaluga було створено підрозділ з дублювання фільмів, на чолі якого став відомий актор Маріо Альмиранте.

Першими картинами, дубльованими підопічними Альмиранте, стали “Свободу нам!” (A nous la liberté, 1931) Рене Клера, “Дівчата в уніформі” (Mädchen in Uniform, 1931) Леонтіни Саган, “Солідарність” (Kameradschaft, 1931) і “Королева Атлантиди” (Die Herrin von Atlantis, 1932) Г.В. Пабста. Примітно, що назва фільму Рене Клера було переведено на італійський як “A me la libertà” (Свободу мені!), Оскільки французьке nous (ми), що фігурує в оригінальній назві, не відповідало уявленням фашистської цензури про свободу італійських громадян. Взагалі з усіх видів КВП дубляж завжди був найбільш зручним інструментом ідеологічної обробки кінострічок. На цю тему в самій Італії, де дублювання фільмів було наказано законом, велося багато дискусій. Режисер Мікеланджело Антоніоні на сторінках престижного журналу “Cinema” вкрай негативно відгукувався про переклади кінодіалогів, використовуваних для подальшого дублювання іноземних фільмів, за ту “легкість, з якою вони вносять поправки, а то і повністю спотворюють зміст окремого діалогу або всього фільму в цілому, щоб його зміст не суперечив офіційним настановам можновладців”.

У першій половині 1930–х рр. в Італії було засновано кілька студій дубляжу: Fotovox, Fono Roma, Italia Acustica, MGM Romana і ін. MGM направила в свій італійський філіал актора Аугусто Галлі з дружиною Розіною Фьоріна, які вже мали досвід дубляжу, і перекладачів Джованні дель Лунго і Марію Антінорі. Більшість студій відводили на дублювання одного фільму тиждень, MGM трохи більше – 12 днів. Франко Шірато, який займав пост художнього директора Fotovox, згадував про мінливість ремесла: “Ми працювали в темряві без всякого звукового орієнтира. Від нас були потрібні чіпка пам'ять, блискавична реакція, почуття ритму і вміння впоратися з неминучим хвилюванням. Час був суворо обмежений, а діалоги часто перевкладалися на ходу. Все це вимагало величезного терпіння. Постійно виникали технічні проблеми” [Переклад мій]. Проте італійська школа дубляжу дуже швидко досягла професійної зрілості, так як дублюванням фільмів займалися кращі перекладачі та театральні актори. Дуже показовий такий історичний приклад.

У 1937 році Fono Roma виконала дубляж англійського фільму на німецьку мову на замовлення однієї німецької фірми, яка таким чином віддала належне високій якості італійської техніки дубляжу. “Золотий період” італійського дубляжу тривав до 31 грудня 1938 року, коли американські кіностудії призупинили експорт своїх картин в Італію у відповідь на введення в країні високих мит на зарубіжну кінопродукцію. Фашистський уряд вирішив стимулювати національне кіновиробництво. Для цього ще в 1937 р Муссоліні заснував в Римі гігантську кіностудію Cinecittà, а в 1939 був прийнятий закон Альфієри, що забезпечує італійським кінематографістам комфортні умови для виробництва і прокату власних стрічок на території Італії. Під час Другої світової війни американські мейджори повернулися до випробування схеми початку 30–х рр. – дублювання фільмів безпосередньо в США. Американські солдати, що висадилися в 1944 р на Сицилії, привезли з собою до Італії американські фільми з італійськими субтитрами або дубльовані на італійську мову. І знову реакція глядачів на дубляж, виконаний в

США, була негативною. Ось що зазначив із цього приводу письменник Альберто Менаріні: “Любителі кіно марно очікують почути знайомі і приємні голоси тих часів, коли наш дубляж, зазвичай дуже високої якості, припускав принцип “для кожного персонажа фільму – окремий актор дубляжу”. З екрану звучать голоси не дуже освічених людей ... Цей дубляж ви відразу впізнаєте по його характерними ознаками: не тільки дивним переливами голосів, але і дивакуватим словами і виразами, що витікають в абсолютну форму італійської мови, яку ви не знайдете ні в одному словнику”.

У 1944 р кілька ентузіастів–професіоналів організували в Римі Кооператив акторів дубляжу (Cooperativa Doppiatori Cinematografici). Незабаром була заснована Організація акторів дубляжу (Organizzazione Doppiatori Cinematografici), а в листопаді 1945 року в Італії янської пресі з'явилися повідомлення про те, що дублюванням кінофільмів знову зайнялися італійські студії, першими післявоєнними проектами яких стали 4 фільми мейджора Universal за участю Діни Дурбін і Марлен Дітріх.

У нацистській Німеччині найбільша кінокомпанія, що займалася виробництвом і прокатом вітчизняних фільмів, а також дублюванням зарубіжних – UFA (Universum Film AG) – перебувала під контролем держави (головного акціонера), у виданні міністерства пропаганди, очолюваного Йозефом Геббельсом. Дублювання фільмів всіляко заохочувалося і було проявом відверто націоналістичної державної політики. Однак в 1930–і рр. техніка дубляжу в Німеччині не піднялася на ту ж висоту, що і в Італії, так як в країну імпортувалося вельми обмежене число зарубіжних стрічок. Більшу частину кінопрокату становили фільми німецького виробництва. Тільки в 1945 р, після закінчення Другої світової війни, німецькі глядачі отримали можливість дивитися іноземні фільми, зняті в 30–40 роки. В американській зоні, в Мюнхені, Асоціація кіноекспорту (Motion Picture Export Association, MPEA) зайнялася дублюванням на німецьку мову голлівудських

фільмів. Британські картини дублювалися в Гамбурзі, французькі – в фортеці Калмут поблизу Ремагена. У радянській зоні російськомовні стрічки (наприклад, “Іван Грозний”) дублювалися на студії DEFA (Deutsche Film–Aktiengesellschaft), що стала згодом центром дубляжу. Опорою дубляжу в ФРН став Берлін, куди в 1950–х рр. МРЕА перевела з Мюнхена всі свої відповідні підрозділи. У післявоєнній Німеччині дубляж був вже не стільки ідеологічною зброєю, скільки засобом усунення в зарубіжних фільмах згадок за все, що мало відношення до Третього рейху. У цьому світлі примітна доля знаменитої голлівудської мелодрами “Касабланка” (Casablanca, 1942) в німецькому прокаті.

Керівництво німецької філії Warner Bros. порахувало, що сюжет фільму, політичним лейтмотивом якого є боротьба з нацистським режимом, викличе у глядачів болючі спогади про минуле країни. Західнонімецький інститут кіноцензури (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) погодився з цією точкою зору, і в 1952 році на екрани вийшла дубльована на німецьку мову версія “Касабланки”, яка виявилася коротшою оригінальної на 23 хвилини. Всі сцени за участю нацистських персонажів, наприклад, майора СС Штрассера, були вирізані, а один з головних героїв картини, борець чеського опору, перетворився в скандинавського професора. Повноцінну дубльовану версію фільму німецькі глядачі побачили лише в 1975 році дубляж набув широкого поширення і в Іспанії. Перший дубляжний цех відкрився в 1933 р в барселонській кіностудії Trilla La Riva. До 1935 р в країні з'явилися ще чотири студії дубляжу: філія американського мейджора Metro Goldwyn Mayer, Acustic, SA, Voz de Espaca і Fono Espaca, SA. У період з 1936 по 1975 років в Іспанії було видано понад дев'яносто міністерських указів цензурного характеру, що стосуються крім іншого і демонстрації зарубіжних фільмів. Відповідно до закону від 23 квітня 1941 року до прокату в країні допускалися лише ті іноземні фільми, які були дубльовані на іспанську мову національними актёрами⁸ в студіях, розташованих на території Іспанії.

Американські дистриб'ютори отримали невелике послаблення лише в 1955 р, коли їм було дозволено ввозити в Іспанію 80 фільмів на рік.

Іспанські кіноцензори відрізнялися байдужістю до збереження сенсу оригінальних діалогів в перекладі. Принципи синхронізма дотримувалися слабо або не дотримувалися зовсім. Герої фільмів говорили тільки те, що не суперечило ідеології правлячого режиму. Франція на відміну від Італії, Німеччини та Іспанії в 1930–і рр. не відчувала на собі політичної диктатури, однак теж вважала за краще субтитрування іноземних картин дубляжем. Цей вибір був продиктований все тими ж націоналістичними мотивами. Різниця полягала лише в тому, що стандартизація мови насаджувалася населенню вищеназваних трьох країн їх фашистськими урядами, тоді як французькому народові завжди було притаманне особливе ставлення до рідної мови, питаннями нормалізації якого почали займатися ще граматисти XVI ст., а продовжила академія.

Для зйомок різномовних версій американських фільмів у французькому містечку Жуанвіль–ле–Пон і комуні Сен–Моріс департаменту Валь–де–Марн в кінці 1920–х рр. мейджор Paramount побудував цілий комплекс кіностудій. Однак вироблені там картини мали настільки невисоку художню якість, що французькі глядачі просто бойкотували їх покази, тому на початку 1930–х Сен–Жуанвіль і Сен–Моріс кіностудії були перетворені в студії дубляжу. Перша реакція багатьох видатних французьких кінематографістів на цей вид кіноперекладу була негативною, так як він, на їх погляд, знищував неповторну атмосферу оригіналу. На початку 30–х років французькі студії були ще недостатньо добре оснащені необхідним обладнанням, тому багато французьких акторів дубляжу (Клод Марсі, Стефан одягли, Рене Флер і ін.) Поїхали в США, щоб там дублювати на французьку мову голлівудські стрічки. У 1947 році у Франції був прийнятий закон про обов'язкове дублювання іноземних фільмів на французьку мову, якому передувало урядову постанову 1945 року, що забороняє франкомовним акторам, які

проживають в Північній Америці, дублювати голлівудські фільми для французького ринку. Сьогодні школа французького дубляжу має високу професійну культуру і багаті традиції. Багато фахівців визнають її кращою в світі.

Тут свій початок бере синхронний закадровий переклад (СЗП), при якому приглушена оригінальна мова кіногероїв чути за голосом перекладача або актора (ів) озвучування, який повторює (їх) цю промову на мові перекладу, як правило, з невеликим відставанням, практикується в світі з 1930–х рр., але дуже обмежено. Вище вже розповідалося про переведення кінокартин в Китаї до 1949р. чудовий зразок “живого” продемонстрували синхронні перекладачі на Нюрнберзькому процесі над головними німецькими військовими злочинцями (1945–1946), переводячи хронікальні фільми нацистської Німеччини під час судових засідань. В СРСР СЗП широко використовувався на кінофестивалях, де перекладач сидів у спеціальній будці в залі кінотеатру і перекладав демонстрований фільм в мікрофон. Глядачі мали можливість слухати цей переклад в портативних навушниках. У таких випадках перекладачі зазвичай мали в якості візуальної опори оригінальні монтажні листи. Однак успішним конкурентом субтитрування і дублювання в національному масштабі різних країн СЗП став лише в 1980–і рр. У вересня 1976 японська корпорація–виробник електроніки JVC представила світу свою нову розробку: особливий стандарт запису і відтворення відео і звуку VHS (Video Home System – Система Домашнього Відео). Втіленням цього стандарту стала відеокасета: магнітна стрічка в компактному пластиковому корпусі. Відтепер після широкого прокату кінофільми переводилися в формат відео і тиражувалися на відеокасетах для домашнього перегляду.

В СРСР відеокасети стали надзвичайно популярними в 80–і рр. Західні картини, які потрапляли в країну через “залізну завісу” не завжди легальним шляхом, переводилися обмеженим колом синхроністів екстра–класу. Корифеями авторського відеоперекладу того часу вважаються Л.В. Володарський, В.О.

Горчаков, А.Ю. Гаврилов та ін., які перекладали по 3–4 фільму в день без можливості їх попереднього перегляду. Такий темп роботи, зрозуміло, часом негативно позначався на якості їх перекладу. Авторський СЗП практикувався і в Польщі. Багато іноземних фільмів поширювалися в СРСР на відеокасетах з подвійним перекладом: глядач чув спочатку оригінальну мову акторів, потім польський і, нарешті, російський одноголосий СЗП. У В'єтнамі СЗП завжди одноголосий і здійснюється зазвичай перекладачем—чоловіком.

З 1990-х рр. СЗП широко використовується на російському телебаченні. Тут заздалегідь готується літературний письмовий переклад оригінальних монтажних листів, який згодом озвучується одним або кількома професійними акторами. Крім країн колишнього радянського союзу, телевізійний СЗП поширений в Польщі, а також Німеччині та Франції. В останніх двох країнах він зазвичай звучить в документальних фільмах і телепередачах. У країнах колишнього радянського союзу багатоголосий синхронний закадровий переклад залишається сьогодні найбільш поширеним видом.

Більшість європейських країн зробили вибір на користь субтитрування іноземних фільмів в національному масштабі з міркувань економічної та фінансової доцільності. Головними факторами, що визначили цей вибір, стали:

- 1) мала кількість населення і, отже, скромні касові збори від прокату іноземних картин;
- 2) невисокі виробничі витрати (субтитрування обходиться студіям в 8–15 разів дешевше дублювання);
- 3) велика кількість імпортованих фільмів;
- 4) небажання глядачів жертвувати цілісністю оригінального кінопродукту;
- 5) кілька офіційних державних мов, для кожного з яких відводиться рядок субтитрів (Бельгія, Фінляндія).

Субтитрами, на відміну від дубляжу, воліють користуватися Скандинавія, Бельгія, Великобританія, Греція, Нідерланди, Португалія і багато інших європейських країн. Серед європейських країн, які обрали субтитрування, Великобританія стоїть окремо.

Американські звукові фільми, імпортовані до Туманного Альбіону, ніколи не викликали у його жителів серйозних проблем з розумінням і, отже, потреби в перекладі. Європейські ж і інші іноземні фільми досі мають в Великобританії, як і в США, статус “авторського кіно” та невелику аудиторію. В таких умовах субтитрування дійсно представляється найбільш економічним видом кіноперекладу. Проте дубляж використовувався і використовується в Сполученому Королівстві, хоча і дуже обмежено, в основному в галузі дитячої анімації. Як зауважив британського режисера Ніколас Роуг, в 1940 році займався дублюванням французьких кінокартин на англійську мову, протягом цілого десятиліття після Другої світової війни Великобританія коливалася між дубляжем і субтитрами. Використовувалися обидва види кіноперекладу, але єдиної чіткої стратегії вироблено не було, і вибір одного з цих видів для кожного конкретного кінофільму щоразу носив випадковий характер. В цілому, у всіх англомовних країнах (Великобританії, Ірландії, США і більшості країн, що входять до складу Співдружності націй) домінуючим видом залишаються субтитри. Винятком є Уельс, в якому перевага віддається дублювання іноземних картин на валлійській мові з метою захисту і зміцнення його позицій у населення цієї частини Великобританії.

Субтитрування – сфера, на яку рідко проливається світло. Воно не зводиться до простого перекладання на іншу мову і має на увазі свої підступні нюанси. Інформацію доводиться урізати, розставляючи пріоритети, щоб вписатися в обмеження. Середня швидкість читання дорослої людини становить приблизно 15–17 знаків в секунду, а в одну лінію влізть максимум 64 символу, рядка не можуть

йти вище ніж у два ряди. Парадоксально, але і субтитри, і дубляж навмисне неточні, оскільки націлені в першу чергу, щоб вписатися в екранний простір або укластися в акторську вимову. Однак на Заході все одно зростає стурбованість жалюгідним рівнем спливаючого тексту. “Не можна заперечувати, що прогрес в технологіях і процесі субтитрування дозволяє досягти найкращих результатів. З іншого боку, це більш жорсткі дедлайни і стрес”, – нарікає голова французької асоціації аудіовізуальних перекладачів АТАА Іен Берлі. Кінематографістам радять не шкодувати грошей на компетентних професіоналів, щоб врятувати становище.

Закріплення за голлівудськими зірками постійних акторів дубляжу, до яких звикає глядач, – стандартна практика в більшості країн. Так, наприклад, Володимир Зайцев відомий як голос Роберта Дауні–мол. і Джейсона Стетхема, Всеволод Кузнецов часто звучить замість Бреда Пітта, Тома Круза і Кіану Рівза, Сергій Бурунов говорить за Леонардо Ді Капріо і Джонні Деппа, а Володимир Антоник спеціалізується на брутальних типажах – Ліама Нісона, Джерарда Батлера і Курта Рассела. В СРСР теж практикувалися такі зв'язки, як Жан–Поль Бельмондо – Микола Караченцов і Луї де Фюнес – Володимир Кенігсон.

Великої слави ця робота не приносить. Акторам дубляжу не обов'язково зовні схожим на свої прототипи, важливіше голосовий вік, тембр і відповідність темпераменту персонажа. Голоси зазвичай стверджує місцевий прокатник, хоча владні компанії, як той же Disney, люблять все контролювати самі. Зараз ролі зазвичай озвучуються окремо, іноді без попередньої підготовки. На виручку приходять підказки від укладача, як вимовляти ту чи іншу репліку. Фільм нарізається на шматочки, кожен з яких прокручується на повторі, поки не буде здобута потрібна інтонація. Як вже зазначалося раніше дубляж дорогий вид перекладу. Для нього потрібно дороге обладнання, оплата праці перекладачів, акторів озвучування, людей, що займаються зведенням звукових доріжок. Виправлення і озвучка тексту займають багато часу. Актори дубляжу не завжди

можуть бути досить професійними, читати текст недостатньо виразно. З огляду на, що глядач не чує голосів акторів в оригіналі, переклад і озвучка фільму можуть сильно вплинути на сприйняття фільму [11, 159].

Висновки до 1 розділу

Щоб узагальнити повноту та результативність вивченого матеріалу, слід зосередити увагу на актуальності даної теми, а оскільки якість адаптації та дублювання в українському кінематографі потребує ще багато роботи та є малодослідженою темою, і тому можна зробити наступні висновки:

В результаті дослідження було розглянуто поняття екранізації. Екранізація інтерпретується засобами кіно творів іншого виду мистецтва, найчастіше, літературних творів і взаємодіє з кіномистецтвом при адаптації. Літературні твори є основою екранних образів кіно з перших днів його існування.

В результаті дослідження було розглянуто дубляж и титрування, як варіанти перекладу екранізації та проаналізовано їх особливості. Титрування менш витратний спосіб екранізації, що виникло набагато раніше ніж дубляж, тому воно залишається популярним навіть зараз. При титруванні окрім звичного переклада тексту, можуть бути залишені помітки для пояснення явищ або ситуацій у зображувальній картині. В свою чергу дубляж більш витратний але й популярніший спосіб екранізації, що навіть має свої аналоги. Одноголосна, двоголосна та багатоголосна озвучка, є видами закадрового озвучення, хоча є деякі відмінності. Дубляж повністю занурює глядача в атмосферу фільму. З іншого боку, багатоголосий переклад дозволяє чути оригінальні голоси акторів, їх тембр і інтонацію. Це основна відмінність дубляжу від закадрового озвучення. Саме дубляж і багатоголосий переклад за кадром найчастіше використовують при перекладі фільмів і мультиків. Дубляж чи не найскладніший вид озвучення.

Основною проблемою екранізації залишається протиріччя між чистим ілюструванням літературного чи іншого першоджерела, буквальним його прочитанням і відходом у велику художню незалежність. При екранізації режисер може відмовитися від другорядних сюжетних ліній, деталей і епізодичних героїв, або, навпаки, ввести в сценарій епізоди, яких не було в оригінальному творі, але які краще передають думку режисера, основну ідею твору засобами кінематографа.

В результаті дослідження було розглянуто різновиди озвучування і структуру дубляжу та титрування, що дозволило проаналізувати змістовність даного явища не тільки в окремих ситуаціях, а й зрозуміти виправданність його застосування при екранізації. Особливості дубляжу та титрування були вивчені та мають місце на подальше дослідження та вирішення багатьох питань в рамках адаптації літературних творів на українську мову.

РОЗДІЛ 2. Особливості романів-фентезі Толкіна та труднощі їх перекладу

2.1 Поняття та жанрова специфіка фентезі

Фентезі – жанр сучасного мистецтва, різновид фантастики. Фентезі ґрунтується на використанні міфологічних і казкових мотивів в сучасному вигляді. Жанр сформувався приблизно на початку XV століття. В середині XX століття найбільш значний вплив на формування сучасного вигляду класичного фентезі надали англійські письменники Джон Рональд Руел Толкін, автор роману “Володар кілець” і Клайв Стейплз Льюїс (Хроніки Нарнії).

Твори фентезі нерідко нагадують історико–пригодницький роман, дія якого відбувається у вигаданому світі, близькому до реального Середньовіччя або (рідше) епохи Відродження, герої якого стикаються з надприродними явищами і істотами. Найчастіше фентезі побудовано на основі архетипових сюжетів.

На відміну від наукової фантастики, фентезі не прагне пояснити світ, в якому відбувається дія твору, з наукової точки зору. Сам цей світ існує гіпотетично, часто його місце розташування щодо нашої реальності ніяк не обмовляється: це може бути як паралельний світ, так і інша планета, а його фізичні закони можуть відрізнятися від земних. В такому світі допустимо існування богів, магії, міфічних істот на кшталт драконів, велетнів, фей і т. д. У той же час, принципова відмінність фентезі від казок полягає в тому, що чудеса в фентезі є нормою описуваного світу і діють так само системно, як і закони природи в реальному світі.

Сильний вплив на майбутній жанр зробили середньовічні епос і лицарські романи. Артуріанська легенда з її магією, мечами і романтикою, на думку Анджея Сапковського, лежить в основі більшості творів фентезі. У фентезі, стилізованому під далекосхідну традицію, цю роль грають міфологія і середньовічна культура країн цього регіону. У величезній мірі воно – продовження традиції класичних китайських, японських і корейських романів і повістей, чарівна складова в яких дуже велика. Історія фентезі така стара, як і саме людство. Кожна культура у всьому

світі має власні міфи та фольклор, які вони використовують для передачі уроків або продовження частин своєї історії. Одними з найдавніших творів класичної фантастики є фантастичні історії, передані століттями та через міжнародні кордони, такі як “Тисяча і одна арабська ніч” та “Подорож на Захід”. Греко–римська, єгипетська та скандинавська міфологія є одними з найпопулярніших та найбільш впізнаваних збірок оповідань, прочитаних на міжнародному рівні. У 1800–х роках були опубліковані казкові збірки братів Грімм, а також натхненні скандинавами колекції Ганса Крістіана Андерсена. У цих збірниках читачів познайомили з Попелюшкою, Русалочкою, Рапунцель, Гретою з “Снігової королеви” тощо. Хоча ці оригінальні казки були набагато темнішими і використовувались для отримання суворих уроків, ніхто не може заперечити їх вплив мали популярну культуру протягом століть з моменту їх звільнення.

Фантастичні романи не пов’язані з нашими правилами дійсності, і тому можуть відбуватися в будь–який час або в будь–якому місці, однак більшість західних фентезійних романів зазнають сильного впливу європейського фольклору та історії. Замки, королівства, принцеси, лицарі, дракони, квести тощо – це найбільш легко впізнавані образи, пов’язані з жанром. Це мало не у значній мірі завдяки тривалій популярності європейської середньовічної поезії та художньої літератури, таких як епос про Беовульфа та легенди про короля Артура та лицарів круглого столу.

Один з найбільш революційних та найвпливовіших фантастичних романів усіх часів – “Аліса в країні чудес” Льюїса Керролла (1865). Цей роман не тільки представив жінку, яка була головною героїнею, яка не карається за власну авантюру без чоловіка опікуна чи супутника під час репресивного вікторіанського віку, але і вся передумова вступу в новий світ фантастичних істот через містичний проріз власний піджанр. (Для отримання додаткової інформації перегляньте наш Посібник для початківців Ісекая) Роботи Редьярда Кіплінга, Едгара Райса Берроуза та інших

мали великий вплив і допомогли створити нові піджанри, такі як „Загублений світ”, де герої випадково натрапляють на стародавній світ прихований під нашим власним. За невеликим винятком, фантастичні романи 19-го та початку 20-го століть були в першу чергу спрямовані та продані дітям, однак дорослі все ще можуть ними насолоджуватися. Це були історії, які надихнули майбутніх письменників фентезі, і це історії, які глибоко вплинули на розвиток жанру в цілому. Хоча цей список далеко не вичерпний, ці назви слугують достатніми орієнтирами для будь-якого мандрівника, зацікавленого в тому, щоб дізнатись більше про ключові тропи та знакові моменти жанру фентезі. Більшість тропів, сюжетів і навіть сюжетних рамок сучасних фантастичних романів значною мірою запозичують ці романи. Ці назви надихнули незліченну кількість засобів масової інформації – від фільму до телебачення, до настільних та відеоігор. Їхні герої та лиходії привертали увагу глядачів протягом століть, і немає жодних ознак того, що вони скоро зникнуть із суспільної свідомості.

Перші твори сучасного фентезі почали з'являтися на початку XX століття. У їх числі – “Дочка короля Ельфландії” (1924) Едварда лорда Дансені, “Конан” (перша книга вийшла в 1932) Роберта Е. Говарда, “Хроніки Нарнії” (1950–1956) К.С. Льюїса, “Сказання про Мануеле” Джеймса Кейбелл. Широку популярність жанру принесла публікація “Володаря кілець” Дж. Р. Р. Толкіна в 1954–1955, що зробила величезний вплив на жанр. Його наступниками можна назвати всіх письменників жанру фентезі, наприклад, Крістофер Паоліні зі своєю титралогією про “Ерагон” (2003). Сьогодні твори в жанрі фентезі придбали величезну популярність, наприклад сага “Пісня льоду і полум'я” Джорджа Мартіна, сага “Забуті Королівства” Роберта Сальваторе або цикл романів “Відьмак” Анджея Сапковського. На даний момент в жанрі фентезі працюють тисячі письменників–фантастів.

Фентезі дуже популярно як сеттинг у відеоіграх. Всесвіти таких ігрових серій як WarCraft, The Elder Scrolls, The Legend of Zelda, Dragon Age, Dark Souls і безлічі інших, та вважаються світами високого фентезі.

Особливо популярні фентезі-сеттинг у творців комп'ютерних рольових ігор. Серед RPG, які отримали, за даними Metacritic, найвищі оцінки критиків, переважна більшість складають фентезі ігри, зокрема, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Dragon Age: Origins, Skyrim, Divinity: Original Sin і The Witcher 3 : Wild Hunt. Існують також велика кількість екшен-ігор в жанрі фентезі (наприклад, God of War), фентезі стратегії (наприклад, Warcraft), фентезі пригодницькі ігри (наприклад, Myst).

Фентезі, в формі фольклору, легенд і фантастики, фігурувала в живопису ще до оформлення в окремий жанр фентезі-арту. Прикладами є роботи Віктора Васнецова, Івана Білібіна, Михайла Врубеля.

Розвиток живопису в жанрі фентезі йшло паралельно і схоже з розвитком літератури, так як основна маса художників малювала обкладинки та ілюстрації до книг і ігор, а також фантастичні комікси і колекційні ігрові карти.

У значної частини фентезі творів, переважно епічного піджанру, основою сюжету є протистояння сил Добра і Зла, описуваних як сторони Світла і Темряви. “Володар Кілець” Дж. Р. Р. Толкіна, “Залізна вежа” Д. Маккірнана, “Гобелени Фьонавара” Гая Гевріел Кея, “Колесо Часу” Р. Джордана і багато іншого – приклади фентезі з Темрявою і Світлом. Сили Темряви при цьому часто зображуються у відповідній атрибутиці (частково схожою з атрибутикою субкультури готів), яка натякає на їх “темності”: чорні плащі, черепа, маски, окультна символіка. Архетип сил Світла менш стійкий, і, як правило, відсилає до стилістики християнської церкви. Навіть у творах, де “темні сили” не ототожнюються з негативними персонажами (наприклад, в книгах Ніка Перумова), цей стереотип зберігається.

Основою сюжету багатьох творів є квест в пошуках якогось чарівного предмета, місця, людини або знання. Цей архетип відбувається з сюжетів античної

та середньовічної літератури – таких, як пошук Гильгамешем квітки безсмертя, похід аргонавтів за Золотим руном, похід Галахада за Святим Граалем, і т. п.. У перших же найбільш відомих творах фентезі – “Годині Дракона” Говарда і “Володарі кілець” Толкіна – цей мотив яскраво виражений. Надалі значна частина книг фентезі має сюжет у вигляді опису подорожі героїв до будь-якої мети, з подоланням труднощів і змінами маршруту. Архетип квесту також успішно використовувався для створення сюжетів комп'ютерних ігор, де гравцеві дається завдання з пошуку якогось артефакту і основним заняттям гравця буде просування до нього.

Існує кілька варіантів класифікації фентезі. Наприклад, Олена Ковтун ділить фентезі на чотири типи: містико-філософське фентезі, метафоричне фентезі, “чорне” фентезі і героїчне фентезі. Р. Шідфар виділяє 4 види фентезі: героїчне фентезі, фольклорно-казкове фентезі, героїко-епічний фентезі і міфообразів фентезі. А ось класифікація фентезі по С. Алексєєву і М. Батшева виглядає так: класичне фентезі, історичне фентезі та *science fantasy*. Різні способи класифікації фентезі узагальнила Е. Афанасьєва в своїй найбільш повною на сьогоднішній день класифікації, опублікованій в статті “Жанр фентезі: проблема класифікації”. Слід мати на увазі, що багато фентезі-твору можуть відповідати декільком розділах цієї класифікації. В даний час більшість творів фентезі представляють собою суміш різних напрямків, тому внутрішня класифікація фентезі багато в чому втратила чіткість.

Багато західних критики ділять все фентезі на дві основні категорії: “високе” (high) і “низьке” (low). Ці назви відносяться не до якості творів, а до кількості фантастичної складової в описуваному світі. “Високим” називають фентезі, дія якого відбувається в повністю вигаданому світі, сильно відрізняється від нашого. Найчастіше такі світи населені міфічними істотами і чарівниками. “Реальний” світ при цьому може існувати як паралельний світ або взагалі не згадуватися.

Прикладами можуть служити “Володар кілець” Толкіна, “Відьмак” Сапковського, всесвіт *Forgotten Realms*. Велика частина “епічного” фентезі вписується в поняття “високого”, тому ці назви іноді використовуються як синоніми. “Низьким” називають фентезі, в якому фантастичні події відбуваються в нашому, реальному світі або дуже схожому на нього. У світі “низького” фентезі люди не вірять в магію, і події твору вважаються неможливим дивом. Прикладами можуть служити багато з творів “міського” фентезі (серіали “Надприродне”, “Зачаровані”, “Баффі, винищувачка вампірів”), “Добрі знамення” Пратчетта і Геймана, такі фільми як “Едвард Руки-ножиці”, “Лабіринт фавна” , значна частина дитячих казок. До низького фентезі близький і магічний реалізм.

Існує також чимало творів, які перебувають на кордоні “високого” і “низького” фентезі. Наприклад, цикл “Гаррі Поттер” відбувається в “реальному” світі, де в магію не вірять, що дозволяє віднести його до “низького фентезі”. Але світ чарівників, де магія звична, сильно відділений від світу “маглів” і може розглядатися також і як світ “високого фентезі”. Схоже змішання магії і буденного зустрічається в романах фентезі–письменника Головачова. І навпаки, дія “Три престолів” відбувається в повністю вигаданому іншому світі, де є дракони, маги і ожилі мерці, але зустрічаються вони досить рідко і незвичні для мешканців.“ Є досить багато прикладів, але зазвичай розглядають видатні, в такому жанрі, стрічки.

Твори жанру фентезі нагадують історікопригодницький роман, дія якого відбувається у вигаданому світі, близькому до реального Середньовіччя, герої якого стикаються з надприродними явищами і істотами, магічними силами і предметами. Автори використовують міфологічні мотиви, часто розділяючи придумані світи на полярні світи світла і темряви, добра і зла. Зараз фентезі можна назвати жанром сучасного мистецтва, різновид фантастики.

Фентезі ґрунтується на використанні міфологічних і казкових мотивах в сучасному вигляді. Жанр сформувався приблизно на початку XV століття. В середині XX століття найбільший вклад на формування сучасного вигляду класичного фентезі здійснили англійські письменники: Джон Рональд Руел Толкін, автор роману “Володар Перснів” і Клайв Стейплз Льюїс (Хроніки Нарнії). Твори фентезі нерідко нагадують історико–пригодницький роман, дія якого відбувається у вигаданому світі, близькому до реального Середньовіччя або (рідше) епохи Відродження, герої якого стикаються з надприродними явищами і істотами. Найчастіше фентезі побудовано на основі архетипових сюжетів.

На відміну від наукової фантастики, фентезі не прагне пояснити світ, в якому відбувається дія твору, з наукової точки зору. Сам цей світ існує гіпотетично, часто його місце розташування щодо нашої реальності ніяк не обмовляється: це може бути як паралельний світ, так і інша планета, а його фізичні закони можуть відрізнятися від земних. В такому світі допустимо існування богів, магії, міфічних істот на кшталт драконів, велетнів, фей і т. д. У той же час, принципова відмінність фентезі від казок полягає в тому, що чудеса в фентезі є нормою описуваного світу і діють так само системно, як і закони природи в реальному світі. Сильний вплив на майбутній жанр зробили середньовічні епос і лицарські романи. У фентезі, стилізованому під далекосхідну традицію, цю роль грають міфологія і середньовічна культура країн. У величезній мірі воно – продовження традиції класичних китайських, японських і корейських романів і повістей, чарівна складова в яких дуже велика.

Перші твори сучасного фентезі почали з'являтися на початку XX століття. У їх числі – “Дочка короля Ельфландії” (1924) Едварда лорда Дансені, “Конан” (перша книга вийшла в 1932) Роберта Е. Говарда, “Хроніки Нарнії” (1950–1956) К.С. Льюїса, “Сказання про Мануеле” Джеймса Кейбелл. Широку популярність жанру принесла публікація “Володаря Перснів” Дж. Р. Р. Толкіна в 1954–1955, що

зробила величезний вплив на жанр. Його наступниками можна назвати всіх письменників жанру фентезі, наприклад, Крістофер Паоліні зі своєю тетралогією про “Ерагон” (2003). Сьогодні твори в жанрі фентезі придбали величезну популярність, наприклад сага “Пісня льоду і полум'я” Джорджа Мартіна, сага “Забуті Королівства” Роберта Сальваторе або цикл романів “Відьмак” Анджея Сапковського. На даний момент в жанрі фентезі працюють тисячі письменників—фантастів. Більшість фільмів у жанрі фентезі є екранізація книг, коміксів (манги) або зняті за їх мотивами.

Популярність жанру фентезі привела до появи ряду телесеріалів, серед яких широку популярність придбали такі, як “Гра престолів”, знятий по книжці “Пісня льоду і полум'я” Дж. Р. Р. Мартіна і отримав назву по першій книзі саги), а також “Надприродне”, “Зачаровані”, “Легенда про Шукача”, “Зена — королева воїнів”, “Одного разу в казці”. Фентезі дуже популярно у сеттингу відеоігор. Всесвіти таких ігрових серій як WarCraft, The Elder Scrolls, The Legend of Zelda, Dragon Age, Dark Souls і безлічі інших, є світами високого фентезі. Особливо популярні фентезі—сеттинги у творців комп'ютерних рольових ігор. Серед RPG, які отримали, за даними Metacritic, найвищі оцінки критиків, переважна більшість складають фентезі—гри, зокрема, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Dragon Age: Origins, Skyrim, Divinity: Original Sin і The Witcher 3: Wild Hunt. Існують також велика кількість екшен—ігор в жанрі фентезі (наприклад, God of War), фентезі—стратегії (наприклад, Warcraft), фентезі—пригодницькі ігри (наприклад, Myst).

Фентезі, в формі фольклору, легенд і фантастики, фігурувала в живопису ще до оформлення в окремий жанр фентезі арту. Прикладами є роботи Віктора Васнецова, Івана Білібіна, Михайла Врубеля. Розвиток живопису в жанрі фентезі йшло паралельно і схоже з розвитком літератури, так як основна маса художників малювала обкладинки та ілюстрації до книг і ігор, а також фантастичні комікси і колекційні ігрові карти. Стилiстика Бориса Вальсхо, Джулії Белл, Луїса Ройо,

Френка Фразетті близька до героїчного фентезі. Їх картини зображують красивих, м'язистих, подібно античним статуям, чоловіків і жінок. Крім живопису, Фразетті намалював анімаційний фільм “Лід і полум'я”. Ілюстраціями до Толкіну і колекційними календарями по ньому прославилися брати Тім і Грег Хільдебрандтом, Алан Лі, Джон Хоу, Тед насме. Ларрі Елмор, Кіт Паркінсон, Клайд Кальдвелл, Джефф Ізлі становили художню редакцію видавництва TSR, Inc./Wizards of the Coast, створюючи дизайн всесвітів Dragonlance і Forgotten Realms. Значна частина вигаданих світів і сюжетів у фентезі побудована на архетипах – стереотипних, сформованих попередньою культурою образах і ходах.

У більшості вигаданих всесвітів в тому чи іншому вигляді фігурує певний набір міфічних істот, умовно званих “расами”. Більшість з них запозичені з міфології, образи деяких були придумані або перероблені з міфологічних письменниками (наприклад, Толкіном) і використані його послідовниками. Рольова система Dungeons & Dragons ретельно систематизувала ці раси, що значно вплинуло на письменників, авторів ігор та художників. Але позитивною особливістю жанру є повна свобода автора в цьому питанні. “Стандартний набір” може бути переосмислений або взагалі замінений – це є нормою. Більш того, деякі автори спеціально займаються переосмисленням з метою підкреслити оригінальність свого твору. Нижче перераховані основні штампи:

- Ельфи (англ. Elves) – стародавня раса, схожа на людей; як правило, витончені, схильні до магії, захисту природи, мистецтвам, довгожителі (в тому числі безсмертні).

- Дварфи (англ. Dwarves) – бородаті підземні карлики міцної статури, винахідливі, займаються гірським і ковальським справою, видобутком дорогоцінного каміння.

- Орки (англ. Orcs) або гобліни (англ. Goblins) – мавпоподібні войовничі варвари. Основне заняття – грабежі і вбивства. У творах Толкіна показані як понівечені темрявою ельфи.

- полурослики (англ. Halflings) (під різними назвами) – похідні від хоббітів Толкіна. Маленькі людиноподібні істоти, вважають за краще металю зброю. Характер може коливатися від миролюбних фермерів Толкіна до шахраїв і шахраїв з Dragonlance.

- Тролі (англ. Trolls) – гірські велетні, асоційовані з каменем.

- огри (англ. Ogres) – потворні і злісні велетні–людоїди.

Також в світах фентезі часто фігурують одні й ті ж міфологічні істоти, запозичені переважно з грецької, скандинавської, слов'янської міфології: дракони, єдинороги, русалки, кентаври, мінотаври, химери, мантікора (у множині) і ін. У японської, китайської, корейської і стилізованому під міфологію далекого сходу фентезі фігурують істоти, запозичені з далекосхідної міфології. Все ж, найпоширеніша розумна раса в фентезі – це люди. У значної частини фентезі–творів, переважно епічного піджанру, основою сюжету є протистояння сил Добра і Зла, описуваних як сторони Світла і Темряви. “Володар Перснів” Дж. Р. Р. Толкіна, “Залізна вежа” Д. Маккірнана, “Гобелени Фьонавара” Гая Гевріел Кея, “Колесо Часу” Р. Джордана і багато іншого – приклади фентезі з темрявою і світлом. Сили темряви при цьому часто зображуються у відповідній атрибутиці (частково схожою з атрибутикою субкультури готів), яка натякає на їх “темності”: чорні плащі, черепа, маски, окультна символіка.

Архетип сил світла менш стійкий, і, як правило, відсилає до стилістики християнської церкви. Навіть у творах, де “темні сили” не ототожнюються з негативними персонажами (наприклад, в книгах Ніка Перумова), цей стереотип зберігається. Основою сюжету багатьох творів є квест в пошуках якогось чарівного

предмета, місця, людини або знання. Цей архетип відбувається з сюжетів античної та середньовічної літератури – таких, як пошук Гільгамешем квітки безсмертя, похід аргонавтів за Золотим руном, похід Галахада за Святим Граалем, і т. п. У перших же найбільш відомих творах фентезі – “Годині дракона” Говарда і “Володарі Перснів” Толкіна – цей мотив яскраво виражений. Надалі значна частина книг фентезі має сюжет у вигляді опису подорожі героїв до будь-якої мети, з подоланням труднощів і змінами маршруту. Архетип квесту також успішно використовувався для створення сюжетів комп'ютерних ігор, де гравцеві дається завдання з пошуку якогось артефакту і основним заняттям гравця буде просування до нього.

Існує кілька варіантів класифікації фентезі. Наприклад, Олена Ковтун ділить фентезі на чотири типи: містико-філософське фентезі, метафоричне фентезі, “чорне” фентезі і героїчне фентезі. Р. Шідфар виділяє 4 види фентезі: героїчне фентезі, фольклорно-казкове фентезі, героїко-епічний фентезі і міфообразів фентезі. А ось класифікація фентезі по С. Алексєєву і М. Батшева виглядає так: класичне фентезі, історичне фентезі та наукове фентезі. Різні способи класифікації фентезі узагальнила Е. Афанасьєва в своїй найбільш повній на сьогоднішній день класифікації, опублікованій в статті “Жанр фентезі: проблема класифікації” [15, 88]. Слід мати на увазі, що багато фентезі-твору можуть відповідати декільком розділах цієї класифікації. В даний час більшість творів фентезі представляють собою суміш різних напрямків, тому внутрішня класифікація фентезі багато в чому втратила чіткість.

Багато з західних критиків ділять все фентезі на дві основні категорії: “високе” (high) і “низьке” (low). Ці назви відносяться не до якості творів, а до кількості фантастичної складової в описуваному світі. “Високим” називають фентезі, дія якого відбувається в повністю вигаданому світі, сильно відрізняється від нашого. Найчастіше такі світи населені міфічними істотами і чарівниками.

“Реальний” світ при цьому може існувати як паралельний світ або взагалі не згадуватися. Прикладами можуть служити “Володар Перснів” Толкіна, “Відьмак” Сапковського, всесвіт *Forgotten Realms*. Велика частина “епічного” фентезі вписується в поняття “високого”, тому ці назви іноді використовуються як синоніми. “Низьким” називають фентезі, в якому фантастичні події відбуваються в нашому, реальному світі або дуже схожому на нього. У світі “низького” фентезі люди не вірять в магію, і події твору вважаються неможливим дивом. Прикладами можуть служити багато з творів “міського” фентезі (серіали “Надприродне”, “Зачаровані”, “Баффі, винищувачка вампірів”), “Добрі знамення” Пратчетта і Геймана, такі фільми як “Едвард Руки-ножиці”, “Лабіринт Фавна”, значна частина дитячих казок. До низького фентезі близький і магічний реалізм.

Існує також чимало творів, які перебувають на перетині “високого” і “низького” фентезі. Наприклад, цикл “Гаррі Поттер” відбувається в “реальному” світі, де в магію не вірять, що дозволяє віднести його до “низького фентезі”. Але світ чарівників, де магія звична, сильно відділений від світу “маглів” і може розглядатися також і як світ “високого фентезі”. Схоже змішання магії і буденного зустрічається в романах фентезі–письменника Головачова. І навпаки, дія “Три престолів” відбувається в повністю вигаданому іншому світі, де є дракони, маги і ожилі мерці, але зустрічаються вони досить рідко і незвичні для мешканців.

Епічне фентезі відрізняються великим масштабом сюжетних подій. У творах, написаних в стилі епічного фентезі, зазвичай описується тривала боротьба героїв з могутнім ворогом, хто стоїть на боці зла і володіє надприродними силами. Події таких творів зачіпають весь описуваний фантастичний світ, де відбуваються масштабні війни, катаклізми, а в завдання героїв входить порятунок всього світу або значної його частини.

Для епічного фентезі характерні багатотомні епопеї з описами битв і походів. Центральною ниткою сюжету зазвичай є місія “квест” головного героя і його друзів,

який може тривати протягом багатьох томів. Оскільки герої займають в конфлікті певну сторону умовного добра, що бореться зі злом, часто (хоча і не обов'язково) герої чітко діляться на позитивних і негативних. Першим твором і класикою епічного фентезі вважається “Володар Перснів” Толкіна. Багато з використаних Толкіном сюжетних ходів і елементів світу стали архетипом, ставшим основою для активного наслідування (Террі Брукс, Денніс МакКірнан, Гельмут Пеш, Крістофер Паоліні). Жанр отримав найбільшу популярність серед всіх різновидів завдяки розвитку в циклах “Земномор'я” Урсули Ле Гуїн і “Хроніки Амбера” Роджера Желязни. Найбільшими представниками сучасного піджанру вважаються також Роберт Джордан, Тед Вільямс, Террі Гудкайнд. У більш пізній період жанр епічного фентезі значно відійшов від боротьби добра і зла, породивши близьку до історичного роману, жорсткий і натуралістичний різновид (Джордж Реймонд Річард Мартін, Анджей Сапковський). Епічне фентезі є найпоширенішим видом літературного фентезі. У кіно воно подане менш широко, в основному екранізаціями Толкіна та інших авторів.

Темне фентезі – піджанр, що знаходиться на стику між готикою і фентезі. Традиційне Dark Fantasy будується за класичними фентезійними канонами, але, на відміну від класичного, де основу сюжету становить боротьба Добра зі Злом, в темному фентезі Зло вже перемогло, і його прояви сприймаються як справа звичайна. Позитивні герої ведуть боротьбу лише за те, щоб їх світ остаточно не став пеклом. Основною ідеєю жанру часто можна назвати протистояння “малого” і “великого” Зла. Автори книг в цьому жанрі буквально шокують читача виписаної з особливим старанням атмосферою гнітючого мороку і повної безнадії. Приклад – Клеймор, які самі можуть в будь-який момент перетворитися в чудовиськ страшніше тих, з якими воюють, або принцеси немертвих (“Shikabane hime”). Борються з такими ж як вони живими мерццями, оскільки їм обіцяно, що за це вони мирно упокояться і не потраплять в пекло. Класичний приклад літератури в жанрі

темного фентезі – цикл “Чорний загін” американського письменника Глена Кука. В інших видах мистецтва показовим прикладом є манга (японський комікс) Кентаро Міури “Берсерк”, що оповідає про світ, в якому доля людей направляється Ідеєю Зла. Міфологічний і національний колорит.

Фентезі засноване на використанні міфології. По використуванні міфологічної основи можна виділити: фентезі на західній міфології (в тому числі фентезі на германо–скандинавської міфології – Єлизавета Дворецька “Корабель у фіорді”, фентезі на кельтській міфології – твори про Святий Грааль); фентезі на слов'янській міфології (в рамках якої іноді виділяють фентезі на російській міфології); фентезі на східній міфології (орієнтальна фантастика) (в тому числі фентезі на японській міфології, китайське уся та інші); фентезі на африканській міфології (“За мислячим королівством” Алана Фостера, “На дивних берегах (роман)” Тіма Пауерса, “Діти Ананси” Ніла Геймана); фентезі на індіанській міфології (Андре Нортон); фентезі на міфології австралійських аборигенів (Патрісія Райтсон); фентезі на міфології Океанії (Майкл Скотт Роен); фентезі на ескімоської міфології (Ларрі Нівен, Стівен Барнс, Проект Барсум) та інші. Допускається також синтез (серія про Середзем'я Джона Р. Р. Толкіна), змішування (“Американські боги” Ніла Геймана) міфічних основ і створення фентезі на авторській міфології (“Дерін” Кетрін Куртц, “Земномор'я” Урсули ле Гуїн, “ хроніки Дюни “Френка Герберта). Гібридні піджанри технофентезі і наукове фентезі запозичують у наукової фантастики міфологію науково–технічної епохи. Існує фентезі на міський міфології (міське фентезі).

На пострадянському просторі виділяють жанр слов'янського фентезі (яке зазвичай протиставляють західному). Загальновизнано виділення орієнтального (східного) фентезі, перш за все, на матеріалі Далекого Сходу. Варто згадати скандинавське фентезі. Можливо існування окремих жанрів фентезі на інших міфологіях. Субжанр фентезі, заснований на використанні слов'янської міфології.

Слов'янське фентезі з'явилося як відповідь на хвилю західного фентезі. Далеким попередником слов'янського фентезі можна вважати забутого письменника Олександра Вельтмана з романами “Кощій Безсмертний” 1833 і “Святославович, вражий вихованець” 1834, але засновником слов'янського фентезі став Юрій Нікітін з серією романів “Троє з лісу”. Лідером слов'янського фентезі є Марія Семенова з циклом романів “Вовкодав”.

В основі слов'янського фентезі лежить поєднання слов'янського фольклору (переказів, билин, міфів) і стандартних фентезійних канонів. В рамках слов'янського фентезі виділяють дві підгрупи: історичне і героїчне фентезі. На основі слов'янського фольклору іноді пишуть і деякі західні письменники жанру фентезі: наприклад, Керолайн Джіаніс Черрі з романами “Русалка” (Rusalka, 1989) і “Черневог” (Chernevog, 1990) Одним з найзнаменитіших письменників, якого можна віднести до слов'янському фентезі, є Анджей Сапковський – автор культових романів про Відьмака, які стали відомі в усьому світі, завдяки, в тому числі, ігор, заснованим на книгах Сапковського.

Історичне фентезі тісно пов'язане з альтернативною історією. Дія зазвичай відбувається в минулому, на тлі відомих історичних місць, подій або епох, але з додаванням таких елементів фентезі, як магія або міфологічні істоти. Серія Гаррі Тертлдава про загиблих Легіоні і книги Мері Стюарт за мотивами Артуріанського епосу вважаються найбільш відомими зразками жанру. В останні роки в історичному фентезі відзначився і Анджей Сапковський (Сага про Рейневане). Е. Харитонов вважає родоначальником жанру російського письменника А. Ф. Вельтмана, хоча і зазначає, що після смерті письменника його творчість була практично забута. Міфологія міст, що послужила основою створення окремого напрямку фентезі. Фентезі, де дія розгортається в сучасному місті і де місто грає істотну роль в сюжеті і атмосфері твори. Прикладом міського фентезі можуть послужити твори таких авторів, як Л. Н. Томсон, Т. К. Фіджері, А. Ю. Пехов, В. Ю.

Панов і С. Л. Лук'яненко, а також роман Андре Нортон “Зоряне колесо” і книга Террі Гудкайнда “Закон дев'яток”. Стил “меча і магії” вважається найстарішим і дещо менш “глибоким”, ніж ряд інших. По суті це модернізована форма середньовічного лицарського роману.

Героїчне фентезі описує пригоди окремих героїв, фізично сильних і досвідчених воїнів, які вирішують свої завдання за допомогою сили і спритності. Ці герої, як правило, не зображуються носіями добра і благородства – серед них можуть бути пірати, злодії, найманці і просто бродяги. На відміну від епічного піджанру, проблеми героя зазвичай локальні і стосуються особисто героя і його друзів, або окремій місцевості, тому в героїчному фентезі поширена форма повісті та короткого оповідання. Спочатку такий вид фентезі з'явився в грецьких міфах про Геракла і книг про Тарзана.

Через багато років цей піджанр був продовжений сагою Роберта Говарда про Конана з Кіммерії. Успіх цієї серії породив безліч наслідувань (Фріц Лейбер, Ларрі Нівен) і прямих продовжень (Леон Спрег де Камп, Лін Картер, Стів Перрі, Пол Андерсон). Більш самобутній розвиток жанр отримав в творах Майкла Муркока. Цей жанр прижився на ґрунті слов'янської культури, породивши особливий різновид слов'янського фентезі (Марія Семенова, Юрій Нікітін, Ольга Григор'єва, Ольга Громико, Єлизавета Дворецька). З числа відгалужень у вітчизняному героїчному фентезі можна також відзначити “контрастне фентезі”, що поєднує в собі суміш безлічі жанрів з метою створення ефекту “контрастного душу”. Основоположник напрямки – Ярослав Заболотніков (цикл “Хроніки семи королівств”). У кіно жанр представлений фільмами про Конана, телесеріалом “Зена, королева воїнів”, “Дивовижні мандри Геракла”, мультфільмами “Вогонь і лід”, багатьма екранізаціями літературних творів. Чимала частина героїчного фентезі в кіно представлена комерційними фільмами класу “Б”, що значно псує репутацію жанру. Один із прикладів іронічного фентезі – серія романів “Плоский світ” Террі

Пратчетта. Як пародію на героїчне фентезі для підлітків можна згадати аніме–серіал “Рубаки”.

Основою для іронічного фентезі Східної Європи стали твори Террі Пратчетта, але в цьому різновиді фентезі російські письменники одразу перейшли до слов'янського язичницького минулого. Основу російського іронічного фентезі заклав Михайло Успенський: романи “Там, де нас нема” (1995 рік), “Під час Воно” і “Кого за смертю посилати”. Інші приклади іронічного фентезі: “Катали ми ваше Сонце” (1997 рік) Е. Лукіна, “Чорна стіна” Л. Кудрявцева (поєднання іронії та абсурду).

В іронічному фентезі можливий розгляд серйозних проблематик. Прикладом використання в рамках іронічного фентезі сатири, гротеску і соціального критицизму є антиутопія “Кись” (2000 рік) Т. Толстой. Зі збільшенням популярності іронічного фентезі на зміну цікавим ідеям прийшло багато низькоякісних творів–виробів конвеєрного типу, наповнених штампами і загрузли в легковажності. Книги цього жанру в основному гумористичні за змістом і тоном. У них часто висміюються штампи фентезі. Також поширені пародії на твори класиків жанру. Назви пародій впізнавані, це перероблені назви основних творів.

2.2 Особливості передачі власних імен і топонімів трилогії Дж. Р. Толкіна “Володар перснів” українською мовою

Будь–який переклад художнього тексту надзвичайно значущий, тому що він долучає читачів до концептуально–естетичного ідеалу, задуманому автором і втіленому їм у творі. Таким чином, він виступає за словами Макарової Л.С. “як засіб забезпечення вторинної літературно–художньої комунікації, яка має наступну конфігурацію: “автор – твір – перекладач (одержувач оригіналу і автор перекладу) – переклад (заступник оригіналу) – читач перекладу”, і виробляє певне враження

“на іншофонного і іншокультурного читача” [36, 17]. В такому випадку, можна розглядати перекладача як особливого, вдумливого читача, якого не можна прирівнювати до середньостатистичного реципієнту художнього тексту. “В цілому, художній переклад можна визначитися як естетично обумовлене і вірне авторській стилістиці вираження оригіналу, що дозволяє донести до іншомовного читача глибинний зміст твору і індивідуальність авторській манері” [36, 18]. Подібний підхід вимагає від перекладача ґрунтовної підготовки, що є запорукою певного набору лінгво–культурних знань, і, отже, успішного акту перекладу художнього тексту в цілому.

Особливості перекладу тексту залежить також від суб'єктивного перекладацького “бачення” оригіналу, тому цілком природно, що будуть виникати певні перекладацькі “різночитання”. Необхідно завжди пам'ятати, що існує небезпека надмірної суб'єктивістського трактування оригіналу, щоб уникнути цього, необхідно триматися в певних межах, що допускаються оригіналом. Таким чином, сучасне перекладознавство виносить на одну з перших позицій питання про еквівалентність та адекватності перекладу. Під еквівалентним ми розуміємо “переклад, в якому передані всі типи еквівалентності” мов, а під адекватним – “переклад, в якому перекладач, виходячи з мети перекладу і характеру адресата, передає лише денотативну еквівалентність, а іншими типами еквівалентності він може знехтувати” [62, 179]. Проте, при перекладі мовних одиниць з культурним компонентом ні в якому разі не можна нехтувати коннотативною еквівалентністю, в рамках контексту даного твору. Це ставить перед перекладачем певну дилему. За словами В.М. Беренкова в такому випадку, “необхідно: 1) визначити адекватність і еквівалентність перекладацьких стратегій при перекладі лінгво–культурних реалій, що володіють особливим значенням, прикладами є топоніми націлені на забезпечення сприйняття художньої інформації; 2) відокремити елементи лінгвістичного оформлення перекладу, які “розповідають” про метод перекладу

самого перекладача” [4, 180]. Творчість Дж. Р. Р. Толкієна є унікальною, тому що містить багатий матеріал для вивчення мовотворення письменника, лінгвокультурній специфіці створеного ним віртуального художнього світу, а також особливостей перекладацького моделювання лінгвокультурних реалій і вибору відповідних стратегій.

До теперішнього часу в Україні не було опубліковано жодної перекладної версії трилогії “Володар Перснів”, яка б можна було вважати задовільною. Першою причиною для цього є те, що на даний момент феномен фентезі взагалі ще погано вивчене, досі не вироблені перекладацькі стратегії, характерні для даного жанру, на думку Тимошенко, “на відміну від наукової фантастики, в якій специфічно національні елементи не так яскраво виражені, в “фентезі” вони складають саму суть”[56, 352]. Так, спостерігається стійка тенденція передачі жанрово—стилістичних особливостей творів засобами української літературної казки. Подібний підхід не допустимий, тому що метою перекладача є прагнення донести до читача авторське бачення, адаптуючи оригінал до нових лінгво—етнічних умов його сприйняття.

Друга причина — це реалії та еквіваленти, що важко перекладаються. Як матеріал для цієї роботи були обрані топоніми, що функціонують в рамках контексту даної трилогії. Серед багатьох труднощів у перекладі, можна вказати: заплутаний сюжет, що важко запам'ятовуються імена і назви, велика кількість власних назв. Це в черговий раз доводить, що при їх перекладі, безсумнівно, потрібно дотримуватися певної схеми перекладацьких рішень, мета яких — дотриматися балансу між адаптацією тексту для іншокультурного реципієнта і збереженням авторської задумки. Проблема ускладнюється також тим, що питання про передачу значень назв досі є спірним в сучасному перекладознавстві.

При передачі власних назв в першу чергу, є важливість отримати звукову оболочку, тобто імена власні як об'єкт перекладу, як правило, перекладу не

підлягають. Під цим мається на увазі, що для розуміння досить вказівки на те, що перед нами – ім'я або назва (а цю функцію виконує в письмовому тексті заголовна буква). Звідси випливає, що транслітерації або транскрибування буває досить для розуміння тексту перекладу.

Будь-яке трактування принципів передачі власних назв у перекладі базується на тій точці зору, що вони позбавлене лінгвістичного значення. В обґрунтування цього пишуть, що, як повинен показувати аналіз тексту, що включає “всьяке слово – не власне ім'я вимагає словникового опису, внутрішнього або міжмовного перекладу, тоді як просте зазначення на те, що зустрілося слово є власним ім'ям (антропонимом, топонімом, тобто вказівка на категоріальне, видове значення слова, є достатнім” [60, 374]. Але було б невиправданим поширювати цю думку на всі випадки вживання слів в художньому тексті. Особливо показовими в цьому відношенні є авторські новоутворення Толкіна, що відображають культурну інформацію фентезі світу, тому було б помилковим повністю відмовитися від їх перекладу. Таким чином, при аналізі топонімів, що функціонують в трилогії “Володар Перснів”, як пояснює Ермолович, спочатку необхідно спробувати відповісти на питання: “1) чи дійсно порожня семантична структура вживаних в тексті власних назв; 2) які їх формальні і змістовні ознаки і в яких випадках підлягають передачі; 3) якими способами здійснюється передача змістовних елементів топонімів при перекладі” [61, 65]. В цілому, передача значення власної назви зазвичай зводиться до вибору між наступними перекладацькими стратегіями: знаходженням еквівалента в мові перекладу; транскрипцією одночасно з підрядковою приміткою; транслітерацією одночасно з передачею змістових компонентів (що пояснює переклад); відмовою від передачі формальної сторони топоніма і розкриттям його змісту іншими способами.

На думку С. Влахова, основні вимоги до мовних одиниць при перекладі зводяться, за рідкісними винятками, до передачі плану змісту, то і розподіл

топонімів “слід вести в першу чергу по лінії їх семантики. Це дозволяє розглядати 1) імена–знаки, імена–позначки, що не володіють власним змістом, а лише називають об’єкт, 2) імена, що володіють певним семантичним змістом, і 3) імена, які в залежності від контексту змінюють свою відносність до однієї з перших двох груп” [62, 211]. Л.С. Макарова відзначає, що “в новітніх теоретичних дослідженнях з передачі ономастики в перекладі” вказується наступна типологія “основних принципів, якими можна керуватися щодо власних назв: принцип збереження графічної форми (так званий” нульовий переклад “), принцип графічної аналогії (транслітерація), принцип фонетичної близькості (транскрипція), принцип відображення національної приналежності імен, принцип милозвучності, принцип збереження тотожності імені, принцип адаптації імені до граматичної системи [63, 291].

У трилогії Дж.Р.Р. Толкієна справа ускладнюється наявністю специфічних параметрів, що належать до вигаданої автором культури світу. Велика їх частина відноситься до вигаданих письменником мов, длі ми розглянемо надпис на кільці, таким чином, вони мають імпліцитним значенням, і їх можна розділити на наступні групи: 1) не мають аналогів ні в одному реально існуючому мовою, 2) містять архаїчні старадавні англійські компоненти, 3) вигадані назви на сучасній англійській мові. Слід зазначити, що перша група переважає, що як раз і ускладнює сприйняття сенсу іншокультурним читачем. Також, в даному випадку, і сам перекладач стикається з браком необхідної інформації. Для полегшення перекладу роману письменник додав до тексту трилогії, в якому міститься інформація щодо культури та історії створеного світу. Після перших перекладів “Володаря Перснів” на нідерландській і шведській мовами, не цілком успішних, у відповідь на лист Ранера Анвін зі списком топонімів з голландської версії роману і проханням їх затвердження Толкієн дуже роздратовано відповів, що взагалі проти будь-якого перекладу інновацій взагалі: “Я взагалі не розумію, чому перекладач вважає, ніби

він повинен і має право робити що-небудь в цьому роді. Те, що мова йде про “уявний” світ, не дає йому ніякого права переробляти цей світ на свій розсуд, навіть якщо б він зміг за лічені місяці створити нову узгоджену систему, подібну до тієї, на вироблення якої я витратив роки” [64, 463]. Пізніше, проаналізувавши ситуацію, він випустив “A Tolkien Compass” – посібник з перекладу трилогії, де радять перекладачам переводити тільки інновації, створені на основі англійської мови, тобто калькувати, виробляти необхідні модуляції зі словами з англійській або з застарілим корінням, але й транскрибувати і транслітерувати повністю чужорідні елементи вигаданих мов [65, 201].

Взагалі, термін “реалія” є не єдиним в лінгвістичній практиці. Зустрічаються такі назви як “безеквівалентная лексика” (Чернов Г.В.), “екзотична лексика”, екзотизму (Супрун А.Є.), “варваризм”, “локалізм”, “етнографізм”, “алієнізм”, “фонові слова”, “коннотативні слова”, “слова з культурним компонентом”, “прогалини”, або “лакуни”. У перекладознавстві термін “реалія” означає “слова (і словосполучення), що називають об’єкти, характерні для життя (побуту, культури, соціального і історичного розвитку) одного народу і чужі іншому; будучи носіями національного і / або історичного колориту, вони, як правило, не мають точних відповідників (еквівалентів) в інших мовах, а, отже, не піддаються перекладу “на загальних підставах”, вимагаючи особливого підходу” [62, 47]. При аналізі перекладацьких еквівалентів реалій, що відносяться до семантичного поля чарівного, Т.М. Тимошенкова і В.Ю. Переверзєв пропонують дотримуватися класифікації, заснованої труднощах при передачі значень інновацій, дуже відносною, але універсально: 1) лакуни і часткові невідповідності в національних системах фантастичних образів; 2) реалії та реалії–неологізми, засновані на алюзіях і асоціаціях в цих системах; 3) власних іменах, тобто імена значущі, вигадані автором для позначення неіснуючих реальних об’єктів. Слід зазначити, що дана класифікація трохи стиснута, тому що все, створене Толкіном, таке характерне для

жанру фентезі, що відносяться до першої та другої груп, зовсім далекі читачеві, що розмовляє українською мовою і не знайомому з давньогерманським епосом (на якому засновано більшість алюзій). Отже, потрібно більш глибока схема перекладацьких стратегій.

В цілому, прийоми передачі реалій можна звести в основному до двох: транскрипції і перекладу. Ці два поняття, за словами А. А. Реформатського, “можуть бути один одному протиставлені, так як вони по-різному здійснюють формулу Гердера:” Треба зберігати своєрідність чужої мови і норму рідної “, а саме: 1) переклад прагне” чуже “максимально зробити “своїм”; 2) транскрипція прагне зберегти “чуже” через засоби “свого” [66, 312]. Грунтуючись на цьому принципі, С. Влахов і С. Флорін пропонують наступну схему прийомів передачі реалій в художньому тексті: I. Транскрипція. II. Переклад (заміни). 1. Неологізм: а) калька, б) полукалька, в) освоєння, г) семантичний неологізм. 2. Приблизний переклад: а) родо-видове відповідність, б) функціональний аналог, в) опис, пояснення, тлумачення. 3. Контекстуальний переклад [62, 51]. Дана схема дуже зручна, але результати цього дослідження не зовсім з нею збігаються. Виходячи з вищесказаного, а також враховуючи думку і побажання самого Дж.Р.Р. Толкієна, слід дотримуватися наступних стратегій при перекладі топонімів, що функціонують в трилогії “Володар Перснів”: 1) транслітерація і транскрибування, 2) калькування, 3) моделювання, 4) поєднання кількох стратегій. Перший спосіб преважає над іншими. Це пов'язано з тим, що велика частина є елементами віртуальних мов, створених Толкієном, що не мають точок дотику з реальними (Синдарин, Квенья, Кхуздул, Харадрім, Чорне наріччя і т.д.). Тому слід їх залишити без змін, наприклад: Zirak–zigil (“дзеркало” + “озеро”) – Зіракзігіл, Mitheithel (“блідо–сірий” + “джерело”) – Мітейтель, Celebrant (“сріблястий” + “потік”) – Келебрант, Imladrist (“долина в ущелині”) – Імладріст. Їх семантизація неможлива без певних довідників, створених письменником. Сам автор наполягав на незмінності подібних назв,

допускаючи лише заміну множини –s / –es на граматичний аналог переказного мови [65, 201].

Тим не менш, у багатьох випадках, для полегшення сприйняття, автор постарався актуалізувати в тексті твору ряд незрозумілих назв супроводжуючи їх варіантом на загальному мовою (Вестрон), тобто англійською. Подібні топоніми він рекомендував саме переводити шляхом калькування або перекладацької модуляції. Такий підхід дозволяє вирішити проблему систематизації реципієнтом складною і заплутаною топонімічної системи віртуального світу, ретельно складеної письменником в рамках твору. Ось показовий приклад демонструє варіанти назви кількома мовами: 1) Khazad-dûm – Dwarrowdelf – Black Pit – Moria: одна назва представлено в чотирьох варіантах на різних мовах, два з них пропонуємо транскрибувати (Казад–дум, Морія), одне калькувати –Чорна Яма, інше моделювати – гноми Рудник; 2) Barazinbar – Redhorn – Caradhras: три назви на різних мовах, лише одне можна калькувати (Червоний Ріг), інші слід транскрибувати (Баразінбар, Карадрас); 3) Silvertine – Celebdil the White – Zirak-zigil: в даному випадку аналогічна попередній ситуація (Срібний Ріг, Білий Келебділ, Зірак–зігіл); 4) Cloudyhead – Fanuidhol the Grey – Bundushathûr: точно також (Хмарна Вершина, Сірий Фануїдол, Бандушатур)[67]. Таким чином, слід дотримуватися наступної стратегії: там, де є ідентичні аналогії в українській мові, – калькувати, в інших випадках – моделювати.

Останній прийом найбільш актуальний при перекладі топонімів, що містять англійські застарілі або діалектні коріння. До них рекомендується підбирати модуляції з архаїчним звучанням, наприклад: Buckland – арх. “Козел” + “земля” – наш варіант Козлярка, Hollin – арх. “Падуб” – Падубава. Що стосується назв, при перекладі яких потрібно використовувати відразу дві стратегії, то це може бути калькування + транскрибування (Ringo Vale – долина Рінго) або моделювання + транскрибування (Chetwood – арх. Chet + “ліс” – Четбор). Як показує аналіз

топонімів, що функціонують в трилогії “Володар Перснів”, приблизно дві третини з них не мають особливих труднощів для перекладача, їх досить транскрибувати або калькувати. Однак, залишилася третина якраз і є вкрай проблематичним, тому що подібні топоніми зажадають від перекладача глибоких знань не тільки англійської мови, але і словотворчості Дж.Р.Р. Толкієна, а також багатой фантазії та вміння знаходити нестандартні рішення. Дане питання потребує подальшого дослідження та аналізу, але вже в рамках дослідження толкінізмів та використання їх у створеному автором світі.

2.3 Труднощі перекладу трилогії “Володар перснів” на українську мову

Творчість Дж. Р. Р. Толкіна є гарним об’єктом для дослідження філологами і перекладачами. Його твори різнопланові, своєрідні і настільки наповнені новаторськими і культурними концепціями, що представляють собою унікальний матеріал для переклада. Вище були розглянуті моделі та підходи але є і стратегії перекладів трилогії Дж. Р. Р. Толкіна “Володар Перснів” на українську мову, наприклад переклади А. В. Немірової і О. М. Мокровольського та іншими. Методологічну основу дослідження становлять концепція перекладацької еквівалентності. Тому ми маємо розрізняти формальну еквівалентність і динамічну. Формальна еквівалентність орієнтована на оригінал, перекладач намагається зберегти всі особливості оригіналу, навіть якщо вони не до кінця зрозумілі читачеві, такий спосіб відповідає описаним вище підходам та моделям, що ми розглядали на прикладі топонімів.

Динамічна еквівалентність досягається збереженням при перекладі семантики лексичних одиниць вихідного тексту, збереженням частин мови, пунктуації, розбивки на абзаци. Така еквівалентність орієнтована на реакцію реципієнта і прагне забезпечити рівність впливу на читача перекладу по відношенню до впливу на читача оригіналу, це передбачає адаптацію лексики і

граматики, щоб переклад звучав так, як автор написав би на іншій мові. Ця еквівалентність допускає зміну семантики лексичних одиниць при перекладі, зміна частин мови, пунктуації і розбивки на абзаци; при цьому допустимі деякі опущення і додавання, наприклад, у вигляді описових пояснень. Автор цієї теорії Ю. Найда зазначає, що “перекладач зазвичай не бере в якості основи лише один тип еквівалентності, а вдається до обох видів, тим самим шукаючи компроміс між двома типами еквівалентності” [69, 118]. Проте один з двох типів обирається перекладачем як домінуючий і становить якусь стратегічну лінію перекладу. Отже, ми можемо говорити про дві стратегії перекладу: формальну та динамічну. Слід проаналізувати на прикладі, якої стратегії еквівалентності дотримуються перекладачі трилогії Толкіна. Вибираючи в якості об'єкта дослідження філологію, ми виходимо з того, що філологія є невід'ємною мікросистемою жанру фентезі.

Авторську лексику Дж. Р. Р. Толкіна можна вважати найважливішим елементом вираження індивідуального стилю. Незважаючи на те, що вигадані мови є основою всієї творчості письменника, самі по собі вони не широко виражені в цьому творі. Їх вплив простежується насамперед у назвах, що походять від мови. Авторську лексику Дж. Р. Р. Толкіна дедалі частіше називають "толкінізм", хоча це слово набагато раніше вживалося в більш широкому розумінні для позначення цілої субкультури шанувальників творчості письменника. О. В. Фадєєва визначає толкінізм як спеціальний термін, передає крім автора ще й властивий йому індивідуальний колорит і надає твору особливий стилістичний ефект. Як уже згадувалося раніше, ми віднесемо такі авторські лексичні одиниці до квазіреалій, для перекладу яких, як правило, необхідно детально вивчити вторинний світ, створений автором. Переважно толкінізми представлені власними іменами, тобто ономастиконом твору. Ономастікон – це сукупність власних назв певної мови, функціонального стилю, сфери вживання, особистості чи тексту, на певній території та в певний історичний період [50, 517]. Характерними рисами власних

імен Толкіна є: майстерне наслідування природних мов; запозичення справжніх імен з різних епох; різноманітність моделей для створення онімів; велика кількість промовистих власних імен.

Звертаючи увагу на способи словотворення, слід зазначити, що вони повністю залежать від походження назви з вигаданої мови. Найпродуктивнішими моделями творення онімів є граматична (афіксація, композиція) та лексико–семантична (перехід загальних назв у власні та перехід власних імен між різними класами, метафорична та метонімічна онімізація) [30, 30].

Розглянемо особливості авторського словника Дж. Р. Р. Толкіна у заяві автора. Для цього ми звертаємось до книги “Компас Толкіна”, в якій Толкін дав рекомендації щодо перекладу “Володаря кілець” та пояснив походження певних слів. Письменник визначив найпоширеніші джерела власних імен у романі та висвітлив труднощі, які вони можуть спричинити при перекладі. Роблячи рекомендації для перекладачів, Толкін зазначив, що найменше труднощів виникне при перекладі мов німецького походження, оскільки більшість імен, що не належать до вигаданих мов, базуються на прикладах англійського словотворення.

Труднощі можуть виникнути, оскільки деякі з цих власних назв базуються на застарілих або діалектних коренях, які іноді буває досить важко побачити. Крім того, значна частина власних імен деформується на сучасний англійський манер через застарілі форми слів з такими мовами, як ісландська, голландська та норвезька. Наприклад, назва *Whitfurrows* не існує в англійському варіанті, проте її складові “*Whit*” (White) (білий)+ “*furrows*” (борозни) є абсолютно природними для цієї мови та можуть утворювати власну назву. Дж. Р. Р. Толкін зазначає, що “*furrows*” у значенні “нерівна місцевість” зазвичай зустрічається в географічних назвах південної та центральної Англії. У романі це назва поселення гобітів, тому стає цілком очевидним його часткове запозичення з англійської мови, оскільки гобіти говорять загальною мовою, якій Толкін відповідає сучасній англійській мові.

Інша назва населеного пункту гобітів *Staddle* є діалектом англійської мови, але зберігся як компонент у позначенні "опора, основа горнищ та сараїв" у географічних назвах. Воно йде від старого англійського слова "staðol", що теж мало значення "основа, опора". Автор радив перекладати ці назви словами зі схожими значеннями для максимального збереження змісту, або транскрибувати, якщо в мові перекладу немає подібних за значенням і придатних до імен слів поселення.

Дж. Р. Р. Толкін обрав гномів давніх ісландських імен, які він знайшов у народному епосі: *Торин, Дурин, Даин*. Вони вказують на спорідненість з людськими мовами – роганських, які також характеризуються впливом давньоанглійської та скандинавської мов. Ця насиченість мовними впливами як полегшує роботу одних перекладачів, так і ускладнює роботу інших, оскільки архаїчні форми англійської мови можуть збігатися з німецькою, норвезькою чи шведською, тоді як таких збігів з українською майже не існує. З огляду на це, Толкін рекомендував транслітерацію більшості цих імен, зберігаючи їх оригінальність. Крім того, вигадані імена, як правило, транслітеруються, насамперед тому, що в самому романі вони написані автором латиною, а не ельфами. Однак це не означає, що у всіх перекладах роману ці імена однакові: деякі перекладачі трохи змінюють форму і звук, пристосовуючи їх до норм певної мови.

В українських перекладах Толкіна українською мовою є особлива відмінність у застосованні букв "г" та "ґ" у транслітерації вигаданих мовних одиниць. Ця різниця частково пов'язана з тим, що в іноземних запозиченнях і в першу чергу виконує функцію імітації. Цей факт також свідчить про те, що перекладачі з латиномовних країн приділяють менше уваги вивченню перекладу власних імен. Традиційно в таких мовах власні імена зберігають оригінальне написання та частковий звук. Тільки поява художньої літератури, в якій графічна основа художньої мови зовсім інша, і вимагає відповідної транслітерації, як, наприклад, у жанрі фентезі, сприяє новим дослідженням у цій галузі. Це допомагає

сформулювати деякі загальні принципи передачі власних назв мовою. Загалом, незважаючи на коментарі автора, толкінізми залишаються особливим явищем перекладу роману “Володар Перснів”.

Переклад твору за допомогою рекомендацій автора, суттєво обмежує не лише засоби перекладу, а й вплив перекладу українською з вигаданих мов. Бачення Толкіна не повинно суперечити стратегії перекладачів, оскільки оригінального та звичного варіанту при перекладі, на наш час, толкінізмів або штучних мов просто не існує але це насамперед важливо для шанувальників письменника, а отже, визначає завдання перекладу.

Як і будь-яка інша лексична одиниця, толкінізми виконують ряд спеціальних функцій, серед яких, залежно від призначення автора, одна є первинною, а інша – другорядною. Наприклад В. Д. Бондалєтов виділяє такі основні функції, що мають усі власні назви: “номінативна, ідентифікаційна та диференціальна” [7, 21]. Також у цьому напрямку можна використовувати так звані початкові чи інші функції: “емоційна, соціальна, експресивна, естетична, стилістична та накопичувальна” [7, 21]. Дослідники функціональних особливостей лексичних одиниць по-різному класифікують власні назви відповідно до кожної з функцій, будь-яке функціонування стає особливим в окремих текстах. Створений автором зв’язок чи сила може реагувати на мету твору, передавати його колорит, а іноді навіть не маючи семантичного навантаження, як це має місце у розмовних заголовках.

При виконанні естетичних та емоційних функцій, залежно від задуму автора, значну роль відіграє звуковий символ. Також звукосимволічні слова можуть передавати певне значення, оскільки воно змістовно навантажене. Це стосується не лише розмовних імен, оскільки вони майже завжди мають більш ніж очевидних читачів, але для будь-яких власних імен звук чути як якусь мотивацію. Наприклад, в романі ми зустрічаємо назву водоспаду *Henneth Annûn*, що має прихований зміст,

що означає “Вікно заходу сонця” оскільки цей водоспад прокодить крізь приховану печеру. У вигаданих мовах часто використовується поєднання букв “glor” (Glorfindel, Maglor, Inglorion), що перекладається з вигаданого як “світло”, “золото”, але це також викликає асоціації з словами “glimmer”, “glitter” “проблиск”, “блищати”. Таким чином, за допомогою вигаданих мов Толкін досягає одночасного ефекту екзотики, на відміну від природних мов, і завдяки певним звукам, що виникає у читачів асоціації, як це відбувається з існуючими словами. Вже згадувалося вимовляти власні імена як характерний аспект творчості Толкіна. Вони також є засобом емоційно—експресивної образності, оскільки функціонують у творі, не обмежуючи заголовка та відокремлення. Їх основна відмінність від звичних власних імен (особливо символічних) може полягати у їх внутрішній формі. Це означає, що при перекладі такого слова вкрай не слід створювати транскрипцію або транслітерацію [27, 70]. У вищезазначених основах фонетична структура власного імені відіграє ключову роль у виконанні своїх функцій, а в вимовлених іменах відповідає внутрішній формі. Тому особливо важливо знати такі власні імена, щоб перекласти одне за формою, а інше за змістом. Таким чином, функціонування лексем не впливає на стиль окремого автора, але водночас визначає цей різний підхід до їх перекладу.

Взаємозалежність функцій, що використовують власні імена, та їх змістове навантаження говорять самі за себе, завдяки детальній “номенклатурі” вигаданого світу Толкіна. Тому воно вимагає лише обережного та продуктивного втручання перекладача, що є справжнім викликом його майстерності та творчості. Найбільшу складність у перекладі роману “Володар Перснів” Дж. Р. Р. Толкіна викликає така риса, як толкінізм. Як вже зазначалось, вони більшою мірою представлені реаліями вигаданого світу, зокрема власними назвами. Звичайно, назви, характерні природним мовам, не викликають таких складнощів, як ті, що виникли на основі розроблених Толкіном мов. Тому штучні мови також відіграють величезну роль при

перекладі цього твору. Особливості їх передачі різноманітні і не мають певних закономірностей, тому його також можна розглядати як особливі елементи авторського стилю, яким потрібна особлива увага під час перекладу.

Використання вигаданих мов у романі обмежене і представлене здебільшого власними іменами, похідними від цих мов, фрагментами зашкелених даних та віршами. Останнє також можна віднести до характеристик роману, як частину поетичних фрагментів, що складає величезний обсяг. Труднощі при перекладі віршіваних компонентів Толкіна знаходяться в тому, що у форматі розмови автор намагався змалювати особливості різниці між вигаданими мовами (людські мови, як уже зазначалося, сила вищого стилю, а гоблінські мови – низька, розмовна).

У романі також можна знайти риму–прозу, особливу роль у перекладі відіграють ритмічні мелодії (інтонація та ритмічна побудова речень). Також потрібна уважність перекладачів, адже саме такі елементи формують образ і метафоричність авторської манери [55, 66]. Отже, необхідно виділити такі риси роману, які створюють найбільші труднощі у перекладачів та ключових слів для передачі стилю автора: толкінізми (включаючи власні імена), штучні мови, поетичні фрагменти. Для того, щоб визначити найпоширеніші засоби їх передачі та визначити, наскільки перекладачі зберігають стиль автора та засоби досягнення цільової мови, було проведено порівняльний перекладацький аналіз трьох перекладів “Володаря Кілець” на українську. Для аналізу були відібрані англійський переклад О. М. Мокровольського, адаптований для молодшого та середнього шкільного віку, та переклади А. В. Немирової та О. В. Фешовець. Ці переклади виходили один за одним, тому важко припустити, що перекладачі намагалися перевершити попередника, а лише по мірі можливості реалізовували свій власний творчий потенціал.

Наявність декількох перекладів художнього тексту дозволяє нам говорити про множинність перекладів. Ребрій визначає, що “таке явище цілком логічно

вписується в текстоцентричну концепцію творчості в перекладі, яка визначається намаганням перекладача робити зміни на мовному рівні задля збереження прагматичного навантаження та цілісної системи образів твору” [45, 310]. Таким чином, індивідуальне розуміння та інтерпретація тексту оригіналу перекладача поєднується з необхідністю належним чином зберегти індивідуальність самого автора. У "Володарі перснів" відбувається "зіткнення" і це найкраще видно у ситуаціях, коли перекладач повинен перейти до підходу для визначення місця перекладу мови у творі О. В. Тихомиров пропонує наступні підходи: 1) робота написана загальною мовою (Westron) і перекладена Толкіном на англійську мову, тому необхідно передати цю двозначність; 2) твір, написаний англійською мовою, тому його слід передавати “англійською мовою” [57, 232]. Тому, перш за все, працюючи над творами Толкіна, необхідно прийняти рішення, яке визначить напрям загального перекладу. З цього моменту твір стає площиною для реалізації творчого потенціалу перекладу, і в майбутньому всі наступні рішення будуть додані до одного з цих підходів. Крім того, важливо визначити, наскільки потрібні підходи перекладу збігаються з посиланнями самого Дж. Р. Р. Толкіна, якою мірою і як саме вони зберігають зі стилем автора. З цією метою слід звернутися до “компаса” Толкіна, який є вказівкою Дж. Р. Р. Толкіна, як саме потрібно перекладати власні імена у “Володар Перснів”. Там можна зустріти таке явище, як вигадані мови. Незважаючи на те, що вигадані мови лежать в основі всього фантастичного світу Дж. Р. Р. Толкіна, їх використання в найпопулярнішому романі автора “Володар Перснів” досить обмежене.

Для аналізу були відібрані фрагменти вживання синдарина (одна із штучних мов) та приклад "високогї" (мова слуг Темного Лорда). Розглядаючи передачу графічної форми вигаданих мов у порівнянні з передачею самого автора можна зауважити декілька цікавих дрібниць. Переклад на загальну (англійську мову Толкіна) та українську мову не завжди підтримує транслітерований фрагмент на

вигадану мову. У випадку використання штучних мов Толкіна ми стикаємось з трьома абсолютно різними системами письма: Тенгвар (вигадана мова), латиниця (англійська) та кирилиця (українська).

Детальне вивчення структури робочої системи письма є предметом окремого дослідження, тому не слід вдаватися в подробиці, а лише порівняти приклади її передачі, надаючи українські переклади. Слід розпочати огляду “високого” чорного діалекту, який вирізаний на персні. Приклад, знайдений у романі, є найвідомішим серед шанувальників Толкіна, бо саме завдяки персня та його важливості починається вся сюжетна лінія та пригоди головних героїв. Переклад англійською та, відповідно, українською мовами представлений у самому творі, але не як коментар автора чи перекладача, а словами одного з героїв.



Рис. 1 Напис на Персні Всевладдя

На Рис. 1 можна побачити, що писемність мало чим схожа на англійську чи українську, тому навіть для кваліфікованих перекладачів освоєння нової мови та навіть лише її системи писемності є досить важким завданням. Виходячи з цього, можна припустити, що ні О. М. Мокровольський, ні А. В. Немиров, ні О. В. Фешовець детально не вивчали штучні мови для перекладу. Тому ми звернемо більше уваги на порівняння не з оригіналом чорною мовою, а з англійською версією, наданою Дж. Р. Р. Толкіном.

У Табл.1 можна побачити обраний нами вислів, транскодований латиною, та у трьох варіантах українською.

Дж. Р. Р. Толкін	О. М. Мокровольський	А. В. Немірова	О. В. Фешовець
Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, Ash nazg thrakatulûk agh burzum– ishi krimpatul	Аш назг дурбатулук, аш назг гїмбатул, аш назг тхракатулук агх бурзум–іші крїмпатул	Аш назг дурбатлук, аш назг шимбатул, аш назг тракатлук аг бурц кримпатул	Аш назг гурбатулук, аш назг гїмбатул, аш назг тхракатулук агх бурзум–іші крїмпатул

Табл. 1. Приклад передачі надпису

У перекладі Толкіна з вигаданої мови на мову оригіналу дубляжа (англійську), цей опис звучить так: “One Ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all and in the Darkness bind them”. Навіть якщо ніхто не має уявлення про винайдені автором мови, легко провести паралель між транслітерованою та перекладеною версіями.: *Ash nazg – One Ring; durbatulûk – to rule them all; gimbatul – to find them*. Звичайно, таку паралель навряд чи можна зустріти в українських версіях, оскільки збереження рими українською мовою передбачає досить вільний порядок слів, що, як бачимо, не характерне навіть для напису.

Якщо проаналізувати варіанти трьох перекладачів, то можна побачити, що вони більш ідентичні, тобто відповідають нормам транслітерації українською мовою. Менші відмінності можна побачити лише на словах: *durbatulûk, gimbatul, thrakatulûk, agh, krimpatul*. Наприклад, О. В. Фешовець, перекладаючи “*durbatulûk, agh, ma gimbatul*”, дещо змінює “d” та “g” завдяки українській “г”, що пояснюється

природою цієї літери, яка використовується у не засвоєних українською мовою іншомовних словах [34, 288]. Версія А. В. Немірової *шимбатул*, пояснюється потягом перекладача до алітерації та більш вживаного застосування звуку “ш”. А ось у випадку *thrakatulûk* жоден з перекладачів не спробував приблизити поєднання “th” до такого вживаного у англійській мові, що можна зрозуміти, адже такого звуку немає в українській мові. Наприклад назва *the Battle of Greenfields* перекладається за допомогою калькування, але в цей час залишається власною назвою лише у перекладі О. В. Фешовець, хоча обидві версії передачі назв не суперечать українському правопису. Назва *the Dark Plague* і *the Days of Deart* передаються калькуванням, проте з незначними відмінностями. У першому випадку О. М. Мокровольський перекладає цю назву як *Чорна Смерть*, що відповідає реальній пандемії чуми, проте англійською мовою вона називається не *the Dark Plague*, а *The Black Death*, тому не є коректним вважати ці явища схожими. У версії А. В. Немірової *роки Недороду* замість *the Days of Dearth*, хоча цей відрізок часу тривав декілька років, перекладач навмисно видалила позначення часу від власного імені та переклала формально *the Days of Dearth* одним словом *Недорідь*, тобто неврожай.

Загалом, власні імена в українській мові не позначаються такими елементами, як “дні” чи “роки”, тому такий переклад виглядає природно для україномовного читача. Проаналізувавши український переклад власних імен з кожної вибраної групи та виявивши відмінності між варіантами А. В. Немирової, О. В. Фешовець та О. М. Мокровольського можна сказати, що існують певні відмінності і кожен з них заслуговує окрему увагу.

Порівнюючи роботи перекладів, можна зауважити, що переважним способом передачі власних імен було калькування та напівкалькування, наступним транскодування (у Немирової та Фешовець) та запровадження семантичного неологізму (у Мокровольського), а також компенсація та семантичний розвиток. Важко чітко визначити, який тип перекладу власних імен у романі є більш

доречним, оскільки це неіснуючі реалії та штучні мови, які можуть приховувати багато значень, позначених зовнішньою формою слова або його значенням. Одне можна сказати точно, що, безумовно, покращує якість перекладу “Володаря Перснів” – це дотримання правил автора, які можна знайти в книзі яку він надав. Порівнюючи між собою переклади власних назв, опис та походження яких трапляється у цій книзі, можна говорити про те, що робота О. В. Фешовець найбільше відповідає тим нормам, що встановив Дж. Р. Р. Толкіна, а переклад О. М. Мокровольського є досить вільною інтерпретацією, що більше пристосована до української мови. При перекладі промовистих назв можна виділити схильність до передачі прихованого змісту та одночасному збереженні суфіксів та закінчень оригіналу. Таким чином, перекладач залишає національний колорит цих назв, але робить їх мотивацію зрозумілою для читача мовою перекладу.

Висновки до 2 розділу

Переклад роману “Володар перснів” передбачає збереження авторського стилю, складовими якого в даному випадку є штучні мови, поетичні фрагменти та толкінізми. Усі ці аспекти певною мірою відповідають за дизайн стилю роботи та його жанру.

Обмежене використання штучних мов посилює ефект екзотики, а його деталі та ступінь доопрацьованості змушують сприймати світ, винайдений автором, як реальний. Природність використання персонажами іноземних фраз підвищує довіру до твору. Навіть перекодовані фрагменти з інших мов впливають на сприйняття читачем твору. Надмірне втручання перекладача, наприклад зміна деяких букв може залишити негативне враження, спричинити помилкові асоціації тощо. Тому важливо дотримуватися звучання вигаданих мов якомога ближче до оригіналу.

Використання віршів та пісень у романі є важливим елементом не лише у формуванні стилю, але й у розвитку сюжету та ознайомленні читача з різними расами, що живуть у створеному автором світі. Під час перекладу віршів слід звертати особливу увагу на те, кому вони належать, оскільки це визначатиме їх форму, розмір вірша та використання певного словника Толкіна. Було виявлено, що пісні гобітів мають смішний і комічний характер і відрізняються нелітературною лексикою. У свою чергу, поетична творчість людей схильна до високого стилю і нагадує середньовічний лицарський епос. Пісні та вірші ельфів схожі на пісні людей, але є більш мелодійними. Рими та художні способи є ключем до передачі образів ельфійської поезії.

Толкінізмами було названо авторські лексичні одиниці, що створив Толкін, тому вони настільки унікальні та специфічні, що серед дослідників їм навіть дали власну назву. Вони не тільки відповідають за формування індивідуального стилю як письменника, так і кожного його твору, а й займають чітке місце в мовній системі, розробленій автором. Тому недбале і неуважне ставлення до них у перекладі загрожує втратою сутності роману, атмосфери вигаданого світу, особливостей культури всіх народів, що в ньому проживають. Кожна ситуація, є по суті проявом уяви автора, має спеціальне слово для її позначення, що походить від реальних чи вигаданих мов, змінюючи та пристосовуючи як би не самого автора, а персонажів твору створюючи ніби власний незалежний світ. Так само власні імена піддаються різним впливам, змінам та модифікаціям і вимагають творчого підходу з боку перекладача. Будь-яке ім'я, яке має приховане значення, повинно бути збережено в перекладі. Тому іноді методи перекладу кардинально відрізняються або поєднуються між собою залежно від бачення перекладача щодо підтримки гармонії між англійською, українською та вигаданими мовами.

Найпоширенішим методом перекладу серед трьох аналізованих перекладів є калькування та напівкалькування та транскодування. Перше є більш характерним

для власних імен, які складаються з декількох слів і походять від загальних слів у реальній мові. Друге відбувається при передачі лексичних одиниць, утворених автором, за допомогою вигаданих мов. Вони мають іншу фонетичну та графічну систему, ніж англійська чи українська, тому навіть транскодовані версії відрізняються від перекладу до перекладу. Введення семантичного неологізму, семантичного розвитку та інших трансформацій відбувається дещо рідше.

Серед розглянутих нами перекладів особливе місце займає праця О. М. Мокровольського, який зробив адаптований переклад твору. Тому всі недоліки запропонованих ним варіантів, пов'язані із надмірним наближенням до українських реалій, пояснюються спрощенням роботи для молодшої аудиторії. Переклади А. В. Немірової та О. В. Фешовець багато в чому схожі, але аналіз передачі толкінізму показує, що О. В. Фешовець приділяла більше уваги вивченню рекомендацій Дж. Р. Р. Толкіна, які настільки красномовні, що вони частіше зустрічаються, і в їх перекладі, зберігається приховане значення. Переклад А. В. Немірова відрізняється влучними семантичними неологізмами та досить вдалим перекладами поетичних фрагментів.

Загалом, умова успішного перекладу роману “Володар Перснів” — це детальне ознайомлення з усіма роботами автора, що мають відношення до цього фантастичного світу. По-друге, значну допомогу при перекладі твору сприяють рекомендації Толкіна у книзі “Толкін Компас” щодо вибору того чи іншого типу перекладу з акцентом на значення певного імені чи назви. По-третє, позиція перекладача щодо місця мови перекладу у творі чітко визначена: чи був роман спочатку написаний англійською мовою, чи загальною мовою вигаданого світу. На жаль, неможливо простежити таку позицію в аналізованих перекладах, оскільки переклад іноді максимально наближається до англійської культури, а іноді надто відповідає українській.

ВИСНОВКИ

Було розглянуто поняття кіно і літератури як невід'ємної частини сучасного мистецтва. На жаль, література в наші дні послабила свої позиції, поступившись цим місцем екранному мистецтву. Але саме через кіномистецтво та кінопереклад існує можливість розвитку інтереса до літератури, що лежить в основі аудіовізуального мистецтва. Не випадково в основі більшості кінематографічних шедеврів лежать видатні літературні твори. Дуже багато фільмів є екранізаціями відомих творів або зняті за їх мотивами. Саме тут перетинаються завдання перекладу в галузі літератури і кіно. Вивчення мови літературних творів і мови кіно знаходяться в тісному взаємозв'язку. Рух “від фільму - до книги” і “від книги - до фільму” не тільки допомагає розвинути інтерес до читання, а й відкриває більш широкі можливості. Робота з екранізацією допомагає вирішити одну з найважливіших завдань не тільки адаптації в галузі кіно, а й при передачі уявлень автора у створенні будь-якого твору мистецтва.

В результаті дослідження були розглянуті поняття дубляжа та титрування, як невід'ємної складової екранізації, а також з'ясовано головні відмінності при роботі з ними. При титруванні часто використовується прийом опущення, наслідком чого є втрата експресивності мови оригіналу. При перегляді з субтитрами людина не може повноцінно сприймати іншу візуальну інформацію; такий підхід дозволяє знизити інтерес до зарубіжних фільмів і підтримати місцевих виробників, крім того, дубляж набагато дорожче створення субтитрів. Незважаючи на те що дубляж дуже дорогий і витратний відеоперевода аудіовізуальних текстів, він несе в собі дуже важливу функцію – функцію адаптації. Під адаптацією розуміється переклад, який мінімізує чужорідність тексту оригіналу. На відміну від субтитрування дубляж має на увазі створення ілюзії, що текст створений на мові перекладу. Дубляж свого роду спосіб перекладу і озвучки фільмів, мультфільмів і серіалів, коли на зміну мови оригіналу повністю накладають інше відео, це передбачає виготовлення мовної

фонограми кінофільму на іншій мові, смисловий зміст якої відповідає перекладу оригінального звукового супроводу.

В результаті цього дослідження ми визначили характеристики перекладу творів у жанрі фентезі на основі двох перекладів та одного переказу роману Дж. Р. Р. Толкіна “Володар перснів” українською мовою. Ми зосередились на аналізі таких важких при перекладі аспектів літератури фентезі, як словниковий запас автора та штучні мови.

Важливе місце у романі Дж. Р. Р. Толкіна “Володар перснів” посідають штучні мови, використання яких було проаналізовано з точки зору функцій, які вони виконують у романі. Слід зазначити, що три різні системи письма (тенгвар, латиниця, кирилиця), з якими перекладач стикається під час роботи над романом, також впливають на рішення щодо перекладу: Тенгвар залишається незмінним, а латинка перекодована на кирилицю. Вже адаптовані фрагменти використання штучних мов у самому романі можна, в свою чергу, перекласти українською мовою або перетворити на коментарі до перекладу. У перекладі твору, є відмінності у використанні навіть спільної (англійської) мови також, що є результатом функціонування вигаданих мов.

Штучні мови у трилогії Дж. Р. Толкіна відіграють одну з найважливіших ролей у демонстрації мислення та світогляду інших істот порівняно з людьми. Однак деякі мови, розроблені Толкіном, придатні для використання в реальному житті. Було створено кілька поетичних творів на основних ельфійських мовах - квені та синдарині, у яких перекладено навіть певні твори. Так у “перекладі” Толкіна загальною мовою стала англійська, а мовами, пов'язаними із загальним, стали мови, пов'язані з англійською. Важливо знати специфіку вигаданих мов не лише шанувальникам роману, а й перекладачам, щоб не спотворювати образи автора.

Штучні мови, створені Дж. Р. Р. Толкіном, хоча і недостатньо представлені в романі в чистому вигляді, але їх можна знайти всюди: фрагменти пісень, віршів і заклинань, предмети та явища, характерні для певної раси або власні імена. Передача їх у перекладі також відрізняється: від транскодування до використання лексики різних стилів (для гобітів – розмовної, для людей – офіційної, високої). Відмінності в мовах чітко проявляються у деяких фрагментах роману: специфіка мови кожної раси проявляється у поетичній формі, специфіці лексики, використанні архаїзмів чи діалектизмів.

Вивчення теоретичного матеріалу з історії жанру фентезі, його класифікації та пов'язаних з ними літературних напрямків визначило спільні риси творів цього жанру. Сюжети та зображення можуть походити з різних епох та культур, за умови, що забезпечують відокремлення від національного колориту фентезі. У романі "Володар персів" ми також можемо виявити вплив скандинавської культури та близькій англійській атмосфері автора, але неправильно відносити цей роман до якоїсь конкретної країни або нації, адже герої не мають до цього ніякого відношення. Роман вважається високим, класичним та епічним фентезі, що в свою чергу визначає стиль автора. Для повного перекладу важливо зберегти специфіку стилю письменника чи окремого твору. Отже, також потрібні знання історії та характеристик жанру.

Ключовим елементом будь-якого твору жанру фентезі є вигадані аспекти реальності, які створюються авторською уявою і не мають аналогів у реальному світі. Вони функціонують як конкретні реальності вигаданих світів та окремих народів і виконують ті самі функції, що й реальності нашого світу, саме тому їх називають "квазіреальностями". Такі лексичні одиниці присутні у кожному творі фентезі, але в романі Дж. Р. Р. Толкіна є надзвичайна кількість загальних і власних імен автора. З огляду на це багатство та унікальність способу створення цих назв, завдяки яким вони і отримали своє власне ім'я – "толкінізми". Не лише

літературознавці, а й перекладачі вивчають словниковий запас Толкіна, оскільки ці слова утворюють окрему нішу нееквівалентну лексику, що призводить до труднощів у перекладі.

Було досліджено особливості формування та функціонування толкінізмів і детально розглянуто способи їх перекладу. Завдяки книзі автора “Компас Толкіна” ми дослідили походження певних імен у романі та їх значення. Багато власних імен очевидно красномовні, але багато з них також мають приховані значення, які реалізуються завдяки використанню архаїчних форм англійської та деяких інших мов.

В результаті порівняльного аналізу трьох перекладів “Володаря перснів” українською мовою ми визначили, які методи перекладу використовуються найчастіше та наскільки українські переклади словника автора відповідають рекомендаціям самого Дж. Р. Р. Толкіна. Переклад О. В. Фешовеця найкраще відображає намір автора зберегти форму чи зміст власних імен. Варіанти А. В. Немирової та О. М. Мокровольського, навпаки, більш насичені творчими інноваціями, оскільки перекладачі часто вдаються до впровадження семантичного нологізму чи семантичного розвитку. У той же час, завдяки віковій адаптації наратив Мокровольського є більш українським, багато реалій вигаданого світу замінюються звичними для читачів, завдяки чому втрачається ефект екзотики та колориту, властивий вигаданим народам. Тому переклад творів жанру фентезі є досить складним завданням, враховуючи велику кількість нееквівалентної лексики, яка характеризує ці твори, а також суперпозицію різних впливів та джерел, що поєднують жанри та стилі. Ключовими складовими успішного перекладу фантастичного твору є, перш за все, збереження унікальності та стилістичної оригінальності твору та передача його прагматичного змісту. Тому перспективами подальших досліджень є більш детальний розгляд шляхів передачі певних елементів, відповідальних за утворення цих компонентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасьева Е. А. Жанр фэнтези: проблема классификации. *Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема): сб. материалов Международной научной конференции*. Самара, 2007. 86–93с.
2. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) *Международные отношения*. 1975. 240с.
3. Белоусова Л. Имена собственные в контексте фэнтезийного произведения Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере. Кіровоград, 2010, 262с.
4. Беренкова, В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж. Р.Р. Толкиена "Властелин колец", в английском и русском текстах, дис. канд. филол. Наук. Майкоп, 2007. 189 с.
5. Божко Е. М. Квазиреалии мира фэнтези, их классификация и роль в воздействии текста перевода на получателя. *Научно–технические ведомости. Гуманитарные и общественные науки*. 2011, 191 с.
6. Божко Е. М. Пространство квазиреалий романа Дж. Р. Р. Толкина “Властелин колец”. *Иностранные языки и литература в международном образовательном пространстве: сборник материалов пятой международной научно–практической конференции*. Екатеринбург, 2015. С. 178–189
7. Бондалетов В. Д. Русская ономастика. Москва, 1983. 224с.
8. Бондина Е. С. К типологии жанра фэнтези. *Пограничные процессы в литературе и культуре: сб. материалов Международной научной конференции*. Пермь, 2009. С. 36–138
9. Виноградов В. С. Введение в переводоведение. Москва, 2001. 224с.
10. Винтерле И. Д. Миф как основа фэнтези. *Вестник Нижегородского ун–та им. Н. И. Лобачевского*. 2012, С. 37–38
11. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе: учебное пособие. *Международные отношения*. Москва, 1980. 342с.

12. Влахов, С., Флорин С. Непереводимое в переводе. Международные отношения. Москва, 1980. 352 с.
13. Горшкова В.Е. Перевод в кино. Иркутск, 2006. 278 с.
14. Гришина Е.А. Современный словарь иностранных слов. 1994. 752 с.
15. Е. А. Афанасьева Жанры фэнтези, проблемы классификации. Фантастические жанры, темы и направления. 2007. 88с.
16. Егорова Т.А. Проблема определения адекватности и эквивалентности перевода. The problem of the determination of the adequacy and equivalence of translation. Вестник науки и образования, 2018. Часть 1. № 18 (54).
17. Ермолович, Д.И. К вопросу о раскрытии содержательной структуры имен собственных в переводе “Тетради переводчика”. Москва, Междунар. отношения, 1981. Вып. 18. С. 64 – 67.
18. Зарицький М. С. Переклад: створення та редагування. Київ, 2004. 120с.
19. Земская Е. А. Словообразование как деятельность. Москва, 2009. 224с.
20. Зубар Л. С. Функції власних назв у творах українських письменників–фантастів. 2012. Вип. 31. 67–69с.
21. Иванова Э. Создание вторичных миров: Дж. Р. Р. Толкин и жанр “фэнтези”. Москва, 2008. № 4. С. 41–45
22. І. К. Білодід: Словник української мови. Київ, Наукова думка, 1971. 550с.
23. Кадуріна В. Жанрово–стилістичні особливості сучасного англомовного дискурсу фентезі. Перекладацькі інновації: матеріали V Всеукраїнської студентської науково–практичної конф. (2015, м. Суми). Суми, 2015. 96с.
24. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин–тов и фак. иностр. яз. Москва, Высш. шк., 1990. 253с.
25. Кошелев С. Л. Жанровая природа “Повелителя колец” Дж. Р. Р. Толкина. *метода и жанра в зарубежной литературе*. Москва, 1981. Вып. 6. С. 81–96
26. Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. Москва, 1998. 578 с.

27. Кузнецова М. От мифа к миру. Мифологические корни Средиземья “*Мир фантастики*”. Москва, 2011. Т. 100, Вып. №12. С. 122–125
28. Кушнір Л. О. Етапи перекладацької роботи над формуванням онімних відповідників. *Наукові записки Національного університету “Острозька академія”*. Вип. 45. 2014. 268–272с.
29. Лебедева Е. А. Мифопоэтические традиции в ономастиконе произведения Дж. Р. Р. Толкина “Властелин Колец. Ростов–на–Дону РГПУ, 2006. С. 124–127
30. Лебедева Е. А. Ономастикон произведения Дж. Р. Р. Толкиена “Властелин колец”: автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филол. наук: спец. 10.02.19 “Теория языка” Ростов–на–Дону, 2006. 30с.
31. Литературная энциклопедия терминов и понятий А. Н. Николюкин Интелвак, 2001. 1600 стб.
32. Літературознавчий словник–довідник – 2–ге вид., виправ., доповн. Видавничий центр “Академія”, 2007. 752 с.
33. Логвіненко Н. М. Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*. Київ, 2014 №5, С. 38–40
34. Мазніченко Є. І. Український правопис Київ : Наукова думка, 2015. 288 с.
35. Макарова, Л.С. Значение имена в переводах Н.М. Любимова. Проблемы региональной ономастики – Майкоп, АГУ, 2006.С. 291 – 293
36. Макарова, Л.С. Коммуникативно–прагматические основы художественного перевода. Москва, , 2004. 256 с.
37. Миньяр–Белоручева А. П., А. В. Плотникова Имена собственные в романе Дж. Толкиена “Властелин Колец”. *Вестник Южно–Уральского государственного университета*. 2007. Т. 5, № 15 (87), С. 30–37
38. Найда Ю. До науки переводити. Питання теорії перекладу в зарубіжній лінгвістиці. Москва, 1978. 118с.

- 39.Новичков А. А. Ономастическое пространство англоязычных произведений фэнтези и способы его передачи на русский язык : автореф. дис. на соиск. учен. степени канд. филол. Северодвинск, 2013. 26с.
- 40.Ожегов С.И. Словарь русского языка. Москва, 1989. – 773 с.
- 41.Охштат, Р.И. О собственном имени как слове, не маркированном на лексико–семантическом уровне языка. Самарканд, 1973. Вып. 248. – С. 374 – 377.
- 42.Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Москва, Наука, 1988. 192с.
- 43.Потапова О. С. Миф и язык в творчестве Дж. Р. Р. Толкина (“Сильмариллион”). *Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Сер. : Филология.* Н. Новгород, 2003. Вып. 1. С. 68–74
- 44.Потапова О. С. Мифотворчество Дж. Р. Р. Толкина: “Сильмариллион” в контексте современной теории мифа (10.01.03, Нижний Новгород). Нижний Новгород, 2005. 260с.
- 45.Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі. Харків, 2012. 376 с.
- 46.Реформатский, А.А. Перевод или транскрипция. *Восточно–славянская ономастика, сб. науч. тр.* Москва, 1972.
- 47.Рылов Ю. А. Имена собственные в европейских языках. Романская и русская антропонимика. Москва, 2006. 311с.
- 48.Сапожников И. Дубляж и закадровое озвучивание фильмов. 2004. № 3. М., Издательство, 2004. 625 с.
- 49.Сдобников В. В. Коммуникативная ситуация как основа выбора стратегии перевода: дис. на соискание учен. степени док. фил. наук: спец. “Сравнительно–историческое, типологическое и сопоставительное языкознание” (10.02.20, Нижний Новгород). Нижний Новгород, 2015. 492с.
- 50.Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Київ, 2010. 844с.

51. Сидорова М. Ю. Интернет–лингвистика: вымышленные языки. Москва, 2006. 18с.
52. Словник української мови: в 11 т. Київ: Наукова думка, 1970 – 1980. Т. 4. 1973. 840с.
53. Соскина С. Н. Имя собственное в семантической структуре научно–фантастического текста. Проблемы функциональной семантики. Калининград, 1993. 136с.
54. Соскина С. Н. Квазилексемы фантастики как особый вид художественных окказионализмов. Структура текста и семантика языковых единиц. Калининград. 203с.
55. Стасюк Б. В. Новий український переклад із Дж. Р. Р. Толкіна: особливості прочитання. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна*. 2007. – №772. 70с.
56. Тимошенко, Т.М., Переверзев В.Ю. О передаче реалий при переводе произведений жанра “фэнтези”. Вестник харьковского университета. Харьков, 1991. № 352.
57. Тихомирова О. В. Концептуальні проблеми перекладу творів Джона Толкіна. *Вісник Київського лінгвістичного університету. Серія Філологія*. 2001. Т. 4, № 1. С. 232–238
58. Ткаченко А. О. Мистецтво слова (Вступ до літературознавства). Київ. 1997. 448с.
59. Фадєєва О. В. Відтворення толкієнізмів у перекладацькій. Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова. Серія № 9. Сучасні тенденції розвитку мов. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2007. Випуск 1. С. 337–342
60. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) Москва. 2002. 416с.

- 61.Чернікова О. І. Звукосимволічна складова топоніму у творах Дж. Р. Р. Толкіна. *Актуальні проблеми слов'янської філології*. Серія: Лінгвістика і літературознавство. 2010, С. 296–303
- 62.Шамова, Н.В. Разграничение понятий “эквивалентность” и “адекватность” в переводе. Вестник МГУ. Москва, 2005. № 2. С. 171 – 180
- 63.Швейцер А.Д. Теория перевода, статус, проблемы, аспекты. Москва, 1988. 215 с.
- 64.Adams Michael. From Elvish to Klingon: Exploring Invented Languages. New York. Oxford University Press, 2011. 294p.
- 65.Drout Michael D. C. J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment. New York, 2007. 774 p.
- 66.Gerry Breslin. Collins English Dictionary. Glasgow, HarperCollins. London, 2011. 1899 p.
- 67.Grant Patrick. Tolkien's Archetype and Word. New critical perspectives. Lexington, 1981. P. 87–105
- 68.Hall J. R. Clark. A Concise Anglo–Saxon Dictionary. Toronto, University of Toronto Press, 1984. 432 p.
- 69.Hammond, Wayne G., Harper Collins, Christina Scull. The Lord of the Rings. A Reader's Companion. London, 2005. 894 p.
- 70.Ivarsson J. The Range of Cinema. Columbia University Press, 1993. – 333 p.
- 71.Mathews Richard. Fantasy: The Liberation of Imagination. London, Routledge, 2002. 248 p.
- 72.Nida A. Eugene. Theories of Translation / TTR, traduction, terminologie, redaction. – 1991. Volume 4, numéro 1. P. 19–32
- 73.Palgrave Macmillan, O'Sullivan C. Translating Popular Film. 2011. 243 p.
- 74.Stableford Brian. Historical dictionary of fantasy literature. Lanham, 2005. 568 p.
- 75.Tolkien, C. The letters of J.R.R. Tolkien. Ed. C. Tolkien, H. Carpenter – Boston, Houghton Mifflin, 1981. 463 p.

76. Tolkien, J.R.R. Guide to the names in the Lord of the rings. A Tolkien Compass. – Ed. Jared Lobdell. – La Salle, Ill., Open Court, 1975. 201 p.
77. Tolkien, J.R.R. The Lord of the Rings. Boston, 1980. 463 p.
78. Trautmann David. The function of verse in J.R.R. Tolkien's Lord of the Bethlehem, Lehigh University, 1980. 85 p.